
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation.Portable
PlayStation.2
PlayStation
Revista Oficial - España
131 ★ DICIEMBRE 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
¡YA LO TENEMOS!
FINAL FANTASY
XIII-2
¡ÚLTIMA HORA!
MAX
PAYNE 3
THE DARKNESS II
¡LOS ANÁLISIS MÁS ESPERADOS!
BATTLEFIELD 3
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3
THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM
SONIC GENERATIONS...
¡¡EXCLUSIVA!!
¡HOLOCAUSTO ZOMBI!
RESIDENT EVIL
PS3
OPERATION RACCOON CITY
además... Saints Row The Third ★ Rayman Origins ★ Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi ★ inFamous 2 Festival Of Blood
s Sims 3 ¡Vaya Fauna! ★ Skylanders: Spyro's Adventure ★ Disgaea 4: A Promise Unforgotten ★ SingStar Grandes Éxitos...





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros
y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, RAÚL BARRANTES, MARÍA EMEGÉ, DAVID HERNÁNDEZ, DANIEL SANZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.441.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.0734- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@mediascope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



El frío calor invernal

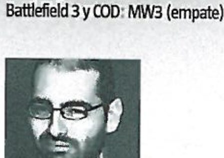
Los servidores de Battlefield 3 y Call Of Duty MW3 están que echan humo, los aventureros de pro sudan la gota gorda en compañía de Uncharted, Batman y Skyrim, los ases del balón ya le tienen tomada la medida a FIFA y PES... Eso quiere decir que la normalidad ha vuelto, un año más, al sector del videojuego. Por eso los otoños e inviernos son cálidos pese a que las temperaturas del exterior digan justamente lo contrario. Y esta temporada aún más, porque no recordamos mayor conjunción de juegazos en un mismo mes. Cada vez es más complicado elegir entre tanta calidad; lo bueno es que apenas hay riesgo de equivocación. Aún así, sumidos es esta vorágine prenavideña, hemos sacado tiempo para asomarnos a algunas de las más seductoras propuestas para 2012. En primer lugar con nuestro juego de portada, Resident Evil: Operation Raccoon City, el regreso de una saga inserta en nuestro acervo lúdico, para continuar con el prometedor Final Fantasy XIII-2 y un no menos atractivo Max Payne 3. Información exclusiva para que sepáis lo que os espera. Ahora dejamos que sigáis «sufriendo» con el presente...

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Se alquila palacete con hoguera, herrería y buenas vistas en Anor Londo.»
Mi juego favorito
Dark Souls (¡todavía!)

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Después de tanto shooter, necesito analizar un simulador de liebre.»
Mis juegos favoritos
Battlefield 3 y COD: MW3 (empate)



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Me gustan los regalos que nos envían desde THQ, son impactantes.»
Mi juego favorito
Saints Row: The Third



Pedro «John Tones» Berruezo
«He enchufado una PS3 a una tele de hace 15 años y no ha explotado.»
Mi juego favorito
PixelJunk SideScroller (¡abuela!)

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Buscando un simulador de mudanzas (con disparos eso sí).»
Mi juego favorito
Uncharted 3: La Traición De Drake



Lucía «Lucky» Perdomo
«Pero, ¿a alguien le gustan los roscos de vino de los surtidos?»
Mi juego favorito
Ratchet & Clank: Todos Para Uno



Raúl «Fuzz» Barrantes
«Si es que no se puede matar dragones a gusto con este reuma...»
Mi juego favorito
The Elder Scrolls V: Skyrim



María Emegé
«Winter is coming. Sí, épico y frío entre La Guerra del Norte y Skyrim.»
Mi juego favorito
Batman Arkham City



Sumario

131 Diciembre 2011

PS3
PS2
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

PlayStation Oro
PlayStation Plata
PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

CALIDAD PRECIO PlayStation

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

DEMO JUGABLE en PlayStation Store

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

JUEGO EN 3D

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

COMPATIBLE CON PlayStation Move

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



PlayStation® Revista Oficial - España

50 BATTLEFIELD 3
La batalla ha comenzado, descubre lo que te espera en el FPS estrella de EA.

34 FF XIII-2
Profundizamos en la última fantasía de Square Enix.

90 ZONA VIP
LLUVIA ROJO. La actriz saca disco que, curiosamente, nos recuerda a Red Dead Redemption.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS STORE 20
ANALIZAMOS LOS MEJORES LANZAMIENTOS

REPORTAJES 26
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 44
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 78
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO Y BUZÓN 82

PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

78 ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
Te desvelamos los detalles de las nuevas aventuras de Ezio.

62 SAINTS ROW: THE THIRD
Te invitamos a que viajes a Steelport, a la ciudad del pecado... ¡No querrás volver a la realidad!

54 COD: MODERN WARFARE 3
Explosión de adrenalina es lo que te espera en esta tercera entrega.

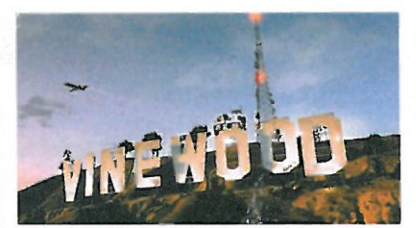


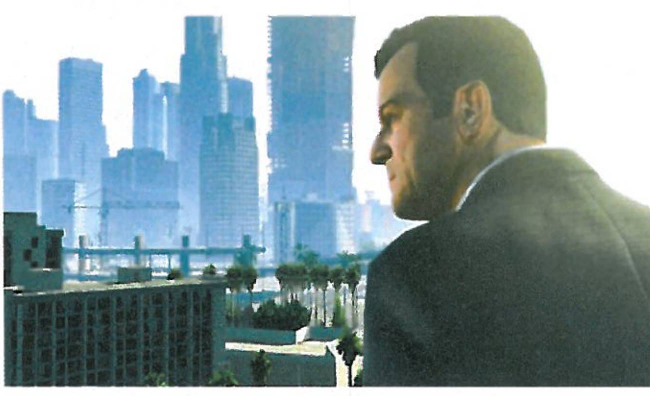


Todo lo que necesitas para estar a la última









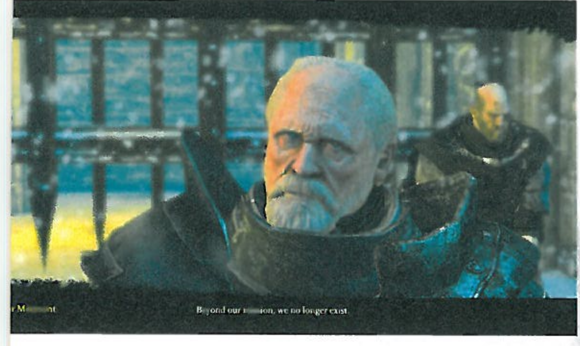
La inmensidad del escenario volverá a ser uno de los principales baluartes del juego, en un mapeado general que se presume como el más grande y denso de toda la franquicia.

Mucho sentido del humor y guiños a la realidad estarán presentes en cada rincón del juego.

PS3 ¡Primeras imágenes de GTA V!

Se hace oficial uno de los anuncios más esperados del año

Rockstar ha dado una inmensa alegría a todos los seguidores de *Grand Theft Auto* anunciando la quinta entrega de la serie, primero mediante un anuncio formal y después con un espectacular tráiler. Aunque información oficial hay poca, lo más llamativo de esta entrega es que volveremos a *Los Santos*, algo que también nos llevará hasta las colinas que le rodean, las distintas zonas de campo e incluso también a las propias playas. En palabras de la propia **Rockstar**: ***«Grand Theft Auto V se dirige a la ciudad de Los Santos y las colinas que la rodean, a las zonas de campo y las playas, en el juego más ambicioso y grande que Rockstar ha creado nunca»***. Por otra parte también añaden que ***«se trata de una nueva dirección en lo que respecta a mundos abiertos, en la forma de contar la historia, y en la jugabilidad basada en misiones y multijugador Online. GTA V se centra en la persecución del todopoderoso dólar en una renovada zona del sur de la California contemporánea»***, dicta el comunicado. Las cadenas de tiendas y los analistas ya han empezado a jugar con posibles fechas de salida para el juego en 2012, aunque desde **Rockstar** recientemente se hacía ver que el juego no tiene asegurada su salida para el próximo año.






Atlus presenta JUEGO DE TRONOS

Atlus se ha hecho con los derechos de distribución para el videojuego de ***Juego De Tronos***, título basado en la historia original de George R.R. Martin. Con el desarrollo del juego a cargo de **Cyanide Studios**, la trama será totalmente fiel a la serie de novelas y televisión, ofreciendo también cortes de vídeo rescatados de la mencionada serie que está producida por **HBO**. Durante la historia se nos permitirá intercalar dos personajes inéditos con sus propias historias, con la presencia de los protagonistas de las novelas en forma de personajes secundarios. Se trata de un juego por turnos pero con un alto componente de acción en tiempo real, permitiéndonos pausar la acción para dar órdenes. Está previsto que el juego sea lanzado en **PlayStation 3** durante los primeros compases de 2012.





¡Reserva tu PS VITA!

A finales de noviembre comenzará la campaña de reservas de **PS Vita**. Si no quieres quedarte sin ella el primer día del lanzamiento, **22 de febrero**, resérvala y podrás conseguir contenidos exclusivos y alguna sorpresa más para que puedas sacar el máximo partido a tu nueva súper consola.





CONSIGUE TU PS3 SILVER EN GAME

Desde el 7 de noviembre está disponible en **GAME** la **PlayStation 3 Silver** de 320GB, junto con dos mandos *DualShock 3* por 299,99 euros. Una buena oportunidad de cambiar de *look* a tu **PlayStation 3** en estas señaladas fechas navideñas.



FALLOUT NV TENDRÁ EDICIÓN ESPECIAL

Bethesda ha anunciado la ***Ultimate Edition*** para *Fallout New Vegas*, el aclamado FPS RPG de **Obsidian**. Esta edición traerá en un mismo envoltorio todas las expansiones lanzadas para el juego, tales como *Dead Money*, *Honest Hearts*, *Old World Blues*, *Lonesome Road*, *Courier's Stash* y *Gun Runners Arsenal*. Estará a la venta el 10 de febrero en **PlayStation 3**.

GAMESTOP DISTRIBUIRÁ EN EXCLUSIVA LA PS3 BLANCA

Los jugadores podrán hacerse con el ansiado modelo blanco de **PlayStation 3** de 320 GB, gracias a la cadena de tiendas **GameStop**, que la venderá en exclusiva desde el 11 de noviembre.







El realismo no faltará en esta pequeña gran versión.



Los partidos del clásico ahora estarán arropados de un público más participativo.



¡Así será FIFA 12 en PS VITA!

Electronic Arts ha mostrado recientemente la versión para **PS Vita** del exitoso ***FIFA 12***, en un título que, en principio, poco tendrá que envidiar a la versión de **PlayStation 3**. Para empezar, las novedades incluidas en sobremesa sobre el control, y en lo referente a regates, se ha mantenido para la versión portátil, con la precisión de pase que se ha adaptado. Como era de esperar, también contará con todos los equipos y licencias y con un modo On-line que respeta las mismas opciones que las vistas en la versión de sobremesa. Visualmente lleva el mismo motor que el usado en **PS3**, aunque con la lógica menor resolución, la carga poligonal o la mengua en la calidad de las texturas. De momento ***FIFA 12*** para **PS Vita** no tiene confirmada una fecha de salida, aunque es de esperar que no se aleje demasiado del 22 de febrero, momento en el que se pondrá a la venta **PS Vita** en Europa y Estados Unidos.

Vuelve EL REY DEL DERRAPE







El nuevo ***Ridge Racer: Unbounded*** está calentando motores para estrenarse muy pronto, exactamente el 2 de marzo en territorio europeo. **Bugbear Entertainment**, los desarrolladores del juego, seguirán apostando por las señas de identidad de la serie con acción pura y conducción *arcade* dentro de espectaculares escenarios situados en *Shatter Bay*. En el modo principal de juego tendremos que ganarnos el respeto de las respectivas bandas mientras lidiamos con multitud de problemas sobre el asfalto. A destacar la Carrera de Dominación, donde debemos destruir todo a nuestro paso para alcanzar el éxito. Asimismo se incluirá un frenético y adictivo modo multijugador con un gran número de opciones y hasta un editor de ciudades.



LA SAGA DEVIL MAY CRY REGRESA EN HD

Y lo hace gracias a un recopilatorio que traerá las tres primeras entregas de la serie en alta definición, con trofeos y contenido extra, como la «Special Edition» de *DMC3*, que nos permite controlar al gemelo de Dante y tener modos adicionales. Se estrenará a principios de año.

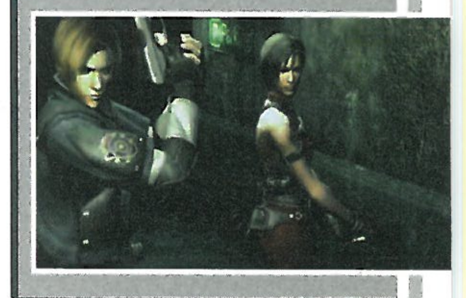


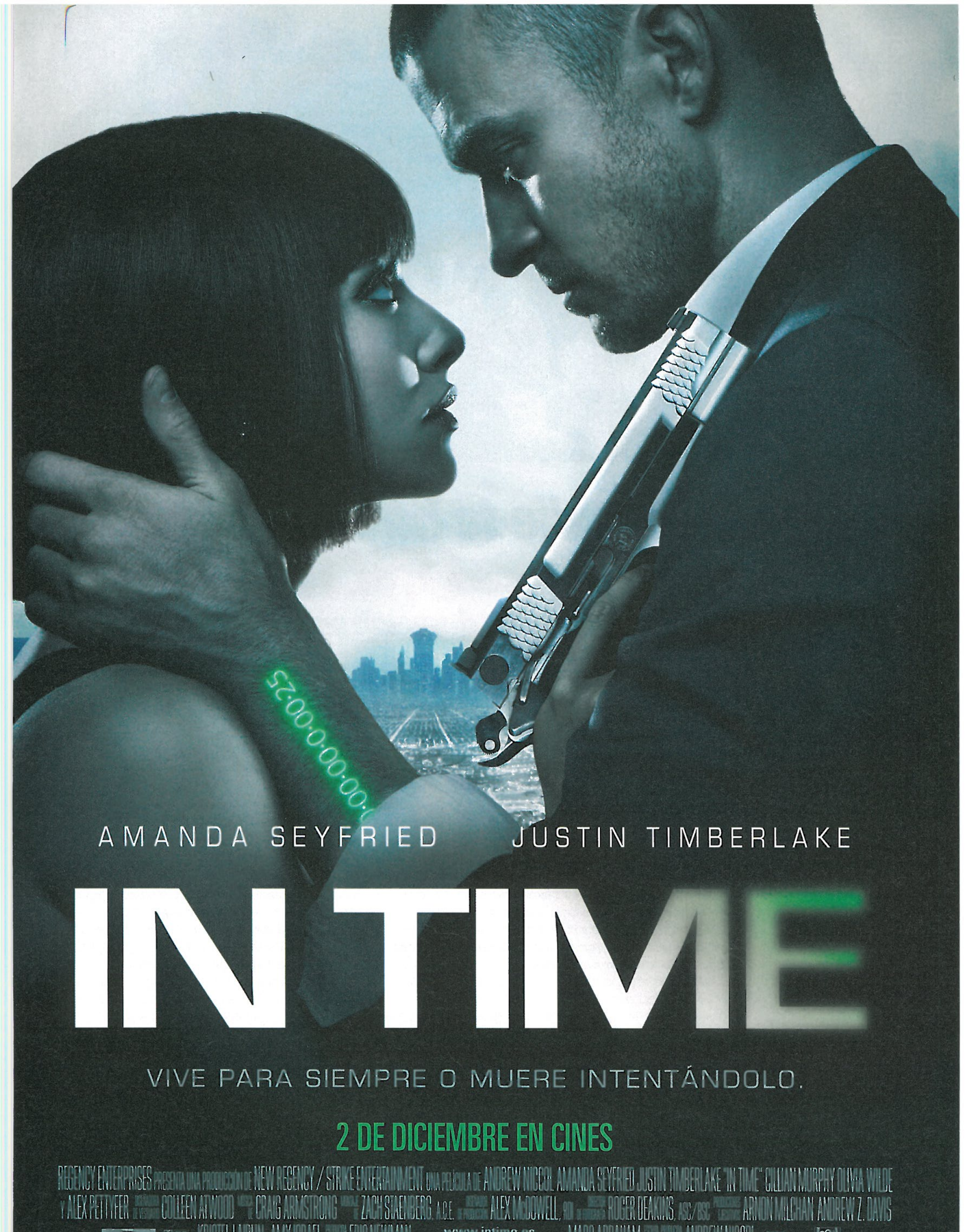
MGS HD YA TIENE FECHA

Konami ha elegido el día 2 de febrero para el lanzamiento del esperado recopilatorio de *Metal Gear Solid*, que incluye las entregas *MGS2: Sons Of Liberty*, *MGS3: Snake Eater* y *MGS: Peace Walker* remasterizadas. Asimismo se incluirá de serie las dos entregas originales lanzadas en MSX.

¡RESIDENT EVIL CHRONICLES TAMBIÉN EN HD!

Los notables *shooters* de *Resident Evil* que se lanzaran en Wii en los últimos años también podrán ser disfrutados por los usuarios de **PlayStation 3** gracias a ***Resident Evil: Chronicles HD Selection***, que adapta las entregas *Umbrella Chronicles* y *Darkside Chronicles* a la alta definición y con soporte para *Move*. De momento, solo tiene confirmada su salida en Japón.




AMANDA SEYFRIED
JUSTIN TIMBERLAKE
IN TIME
VIVE PARA SIEMPRE O MUERE INTENTÁNDOLO.
2 DE DICIEMBRE EN CINES
REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / STRIKE ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE ANDREW NICCOL AMANDA SEYFRIED JUSTIN TIMBERLAKE "IN TIME" CILLIAN MURPHY OLIVIA WILDE
Y ALEX PETTYFER COLLEEN ATWOOD CRAIG ARMSTRONG ZACH STAENBERG, A.C.E. ALEX McDOWELL, RDI ROGER DEAKINS, ASC/BSC ARNON MILCHAN ANDREW Z. DAVIS
REGENCY
KRISTEL LAIBLIN AMY ISRAEL ERIC NEWMAN
www.intime.es
#intime
MARC ABRAHAM ANDREW NICCOL

News

Entrevista con...

Lo que nadie te ha contado de UNCHARTED 3

Los creadores nos desvelan sus secretos

ARNE MEYER

Jefe de Comunicación Uncharted 3

«EL FEEDBACK CON LA COMUNIDAD DE JUGADORES ES VITAL PARA NOSOTROS»



JUSTIN RICHMOND

Director de Uncharted 3

«NO PENSAMOS CERRAR LA PUERTA A HACER NUEVAS ENTREGAS DE UNCHARTED»

Esta entrevista contiene varios *spoilers* relacionados con el argumento de ***Uncharted 3***. Es recomendable que no la leas hasta haber completado el juego. Pocas son las ocasiones en las que tenemos la oportunidad de entrevistar a los responsables del desarrollo de un videojuego después de haber podido jugarlo. Aprovechando esta situación, nos dirigimos a la presentación en España de ***Uncharted 3: La Traición De Drake*** para tener un cara a cara con dos de los responsables de esta increíble aventura: Justin Richmond (Director del juego) y Arne Meyer (Jefe de Comunicación).

Una de las primeras curiosidades que descubrimos está relacionada con el título, la elección de *Deception* (aquí traducido como «traición») no es ni mucho menos fortuita: ***«Elegimos esta palabra porque tiene múltiples acepciones. Puede ser la traición de Sir Francis Drake cuando va a Yemen y no explica a la reina lo que allí encuentra, o bien la actitud de Nathan Drake engañando a sus amigos de cierta manera para seguir adelante con una aventura en la que quizás no tendrían que hacerlo».***

Siendo la entrega con mayor carga argumental, ***Uncharted 3*** está llena de elementos simbólicos. El más importante de ellos es sin duda el anillo que Drake porta durante toda la saga y cuya pérdida al final tiene gran significado: ***«El significado principal en la escena del final tiene que ver con cómo una persona se aferra a su identidad. Marlowe le dice a Drake que él no se merece llevar el anillo y Drake se da cuenta de que no lo necesita, que él es el hombre que es, no por el anillo ni la identidad que le ha creado, sino por sus acciones. En la parte en la que Marlowe muere, Drake hubiera intentado salvarla igualmente sin necesidad de que esta le ofreciera su anillo. Drake intenta rescatarla porque es buena persona y no por la recompensa. Este es también el significado final del juego, Drake lo cambia por una alianza de boda y todo está relacionado con el hecho de que para que uno se convierta en la persona que quiere ser, no tiene que estar vinculado a ningún objeto material».***

Vivir el comienzo de la relación entre Drake y Sully ha sido algo muy emotivo para todos los fans, pero a la vez despierta dudas de si se podría aprovechar esto para crear más juegos de *Uncharted*. Por desgracia, para averiguarlo nos tocará esperar todavía: ***«Siempre hemos dicho que esa línea de tiempo no es algo que tenga que ser cerrado y solo vayamos a contar la historia de Uncharted 3. Queremos dejar la puerta abierta para poder hacer lo que queramos. Sí es cierto que a día de hoy no hemos pensando nada con esta parte de la trama, pero eso no evita que se pueda hacer en un futuro. Hay más ejemplos de esto en el cómic que sacamos antes de Uncharted 2, donde encontramos ciertos agujeros temporales que podríamos rellenar si nos interesara. Otro caso es el juego Golden Abyss, de Vita, que sucede antes de la historia del primer Uncharted».***

Tras el acertado añadido del modo multijugador en la segunda entrega, ha habido ciertas quejas con respecto a la *beta* pública del modo competitivo de ***Uncharted 3***. En este caso parece que **Naughty Dog** no se ha quedado parada y siguen trabajando para mejorarlo: ***«Seguimos ajustando, ya hemos hecho un parche para actualizar y las reacciones han sido bastante buenas. Por supuesto, os aseguramos que durante mucho tiempo desde la salida del juego seguiremos adaptándonos a cómo la gente juega y queremos que sea la experiencia más divertida posible. Para nosotros es muy importante apoyarnos en la comunidad para ver cómo se adaptan los cambios. A medida que veamos el feedback en los foros iremos adaptándonos».***

REDACCIÓN: JOSÉ MANUEL «LLOYD» TORNERO FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

FUERZA CORAJE DESTREZA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA GUERRA DEL NORTE™

UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÛR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.









snowblind studios













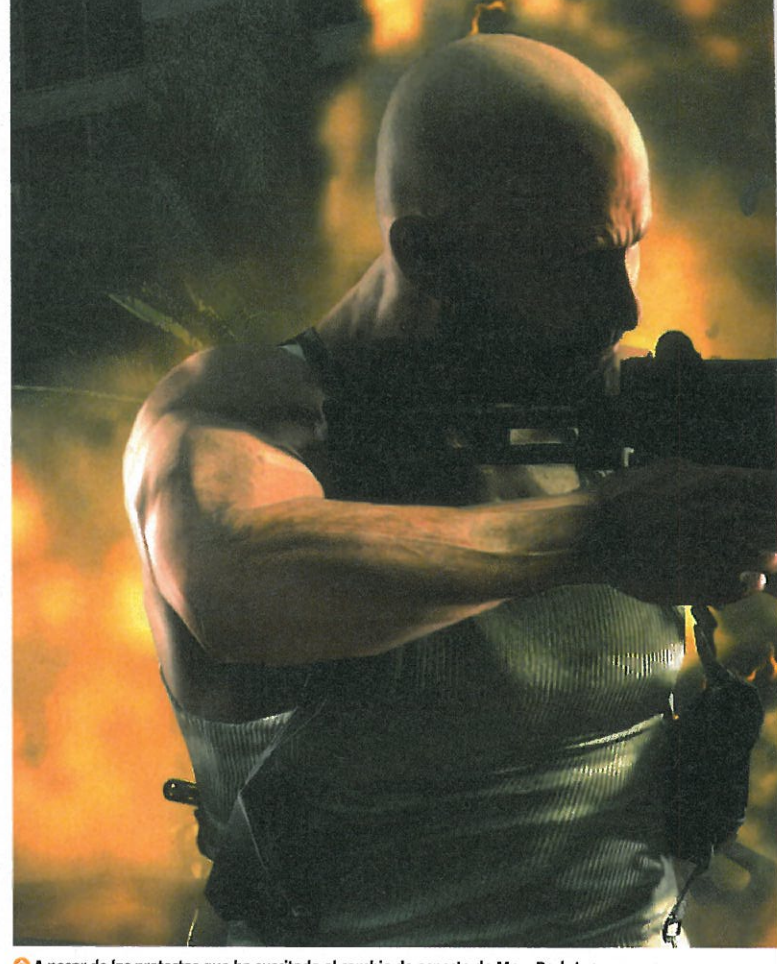




News ÚLTIMA HORA


A pesar de lo que muestra esta imagen, pocas coberturas te esperan: lo suyo es lanzarte en plancha y arrancar el Tiempo Bala.




A pesar de las protestas que ha suscitado el cambio de aspecto de Max, Rockstar asegura que su mutación estética se explicará convenientemente.

PS3

Compañía **Rockstar Games**
Programador **Rockstar**
Género **Acción**

Max Payne 3

Rockstar recupera al inolvidable policía experto en Bullet Time de Remedy



El cambio de estética (de malencarado poli con eterna gabardina de cuero, a calvo con camisa de papagayos) y de ambientación (de las eternamente oscuras y moviditas noches de New York a los soleados y no menos moviditos parajes de Sao Paulo) no sentó muy bien entre los jugadores que conocían los dos primeros e influyentes juegos de *Max Payne*. Pero **Rockstar** se ha apresurado a asegurar que ***Max Payne 3*** es muy consciente del legado del violento policía, y de hecho cuentan con **Remedy** como asesores especiales para asegurar que el espíritu de Max no es perturbado. Por eso, y por lo que pudimos ver en una nueva *demo*, ***Max Payne 3*** incluye tanto aventuras actuales ambientadas en Sao Paulo como *flashbacks* a los orígenes neoyorkinos del personaje. Estos *flashbacks* no solo conservan la estética y el tono que popularizaron los dos primeros juegos, sino que darán pistas argumentales que justificarán el cambio de rumbo y estética de la serie.

Rockstar tiene muy claro que el toque de personalidad que tenía Max Payne, aparte del excelente y muy característico tono de novela negra que tenían sus guiones, estaba en la acción en tercera persona. Concretamente, en el uso del Tiempo Bala, que permitía ralentizar la acción pudiendo apuntar a la velocidad normal, lo que otorgaba a Max una ventaja frente a sus múltiples enemigos. Sabiendo que esta característica daba un toque inequívocamente cinematográfico a sus aventuras, **Rockstar** ha dado un paso más allá y ha construido un ambicioso juego que no duda en calificar como el videojuego de acción más cercano a una experiencia cinematográfica jamás programado. De ese modo, en ***Max Payne 3*** no hay transiciones entre cinemáticas y acción, sino que todo resulta fluido y continuo. Además, el nivel gráfico es elevadísimo: el detalle que se ha puesto en la actualización de decorados que ya conocíamos, como





Max nunca se ha caracterizado por ser un prodigio de elegancia, pero de un tiempo a esta parte, su adicción al alcohol y los analgésicos le tienen hecho un cromo. Muy masculino, pero un cromo.

EL ORIGEN DEL MÁXIMO DOLOR

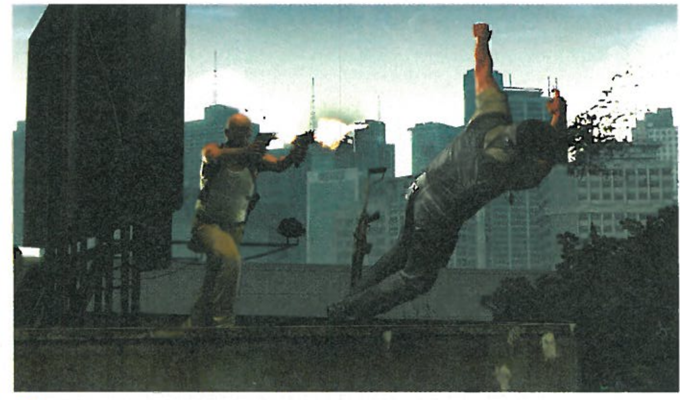


MAX PAYNE (2001). Los fineses Remedy crearon «Max Payne» como la más perfecta plasmación interactiva del explosivo cine de acción de Hong Kong. Aunque lo que le dio fama al hosco policía neoyorkino fue la alta calidad del guion, reminiscente de la mejor novela negra, y la inclusión del Tiempo Bala, entonces muy de moda gracias a «Matrix».



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE (2003). Dos años después, Max Payne siguió repartiendo plomo en una secuela que introdujo pocas novedades jugables, pero que tenía un guion más delirante y mejor que el de su precedente. Por desgracia, y a pesar de su calidad, «Max Payne 2» no vendió muy bien, y la franquicia quedó en suspenso.

EL DETALLISMO GRÁFICO Y EL RITMO CONVIERTEN A «MAX PAYNE 3» EN UNA PELÍCULA DE ACCIÓN INTERACTIVA



La ambientación en Sao Paulo es menos enigmática que la Nueva York nocturna de los primeros juegos, pero a Max Payne le da un poco igual. Él, a lo suyo.



Patadón en la puerta y entrar en las casas pegando tiros: puro libro de estilo de la policía neoyorkina de los videojuegos.



Será un policía alcohólico y drogadicto, pero la elegancia brasileira no se la quita nadie.



A dos manos las armas se disparan mejor. Es lo que aprendes tras pasarte la vida volando por los aires en cámara súper lenta antes de caer en plancha.









el mugriento apartamento de Max, exprime las posibilidades visuales de la actual generación. Por ejemplo, quedamos impresionados con la sensación, especialmente clara cuando se activa el Tiempo Bala, de que cada proyectil es individual y cada bala posee su propia trayectoria y daño. O la tecnología desarrollada para daños de cristales, fuego y explosiones que vimos en una huida de una oficina que se cae a pedazos.

De la historia en sí sabemos poco: en el presente, Payne es el guardaespaldas de un hombre de negocios brasileño y el pasado de ambos oculta claves que desvelan cómo Max ha llegado a ese punto. Así, las novedades en la serie se mezclan con su estilo clásico tan reconocible: el juego es lineal, pero por primera vez tendremos un sencillo sistema de coberturas. También se nos presenta una rueda de armas para escoger en combate, pero mejorando la original y limitando las armas que Payne puede cargar a dos cortas, o bien una corta y una larga. Un regreso, en definitiva, con sabor a clásico pero que sabe no quedarse amarrado en exceso a la nostalgia. *John Tones*



Compañía
2K Games
Programador
Digital Extremes
Género
FPS

The Darkness II

Los problemas de Jackie con la Oscuridad son más tenebrosos que nunca

En abundantes ocasiones, cuando oímos que un videojuego adapta un cómic, se habla en realidad de una simple adaptación de su argumento, pero no de su lenguaje o estética. Pasaba con el primer *The Darkness*, un estupendo título que no dejaba transpirar sus orígenes comiqueros. **Digital Extremes**, responsables de la conversión a **PS3** de *Bioshock*, el multijugador de *Bioshock 2* y el pequeño y estupendo juego de culto *Dark Sector*, son los nuevos responsables de la serie, y van a intentar corregir este tema. **Digital Extremes** decidió desde el primer momento que ***The Darkness II*** dejaría claro su origen. Para ello le han dado un tratamiento gráfico muy peculiar: se hace una captura de cada elemento del juego (decorados, personajes, etc.) se colorea con Photoshop y se devuelve al juego. ¿El resultado? ***The Darkness II*** está un paso más allá del discutido *cel shading*, con texturas y colores que parecen abocetados, consiguiendo así una atmósfera distintiva para el título.

Pero... ¿Y la mecánica? ¿Es digna heredera de su precedente la parte jugable de ***The Darkness II***? El juego avanza por derroteros ya conocidos: la Oscuridad es un demonio que ha poseído a un violento mafioso, y esta vez puede usarse al mismo tiempo que las armas. Un hermoso surtido de *combos* y ejecuciones convertirán a los tentáculos en algo más que un mero adorno *gore*, y permitirán desarrollar técnicas de acecho y ataque. La experiencia obtenida permitirá a Jackie Estacado comprar nuevas habilidades, movimientos y mejoras, en un toque de *Action RPG* que permitirá a cada jugador afrontar ***The Darkness II*** con el estilo que desee. Y no solo eso: en nuestras andanzas nos ayudará un *Darkling*, un pequeño demonio que tendrá acceso a zonas inalcanzables para el siniestro antihéroe controlado por el jugador.

Todo ello da forma a una secuela que intentará ir algo más allá que su precedente. ¿La Oscuridad habrá dejado ver la luz a **Digital Extremes**? John Tones

Cuidado con las explosiones: suponen una descarga luminosa que puede dejar aturdido a Jackie.

LA PRIMERA OSCURIDAD.

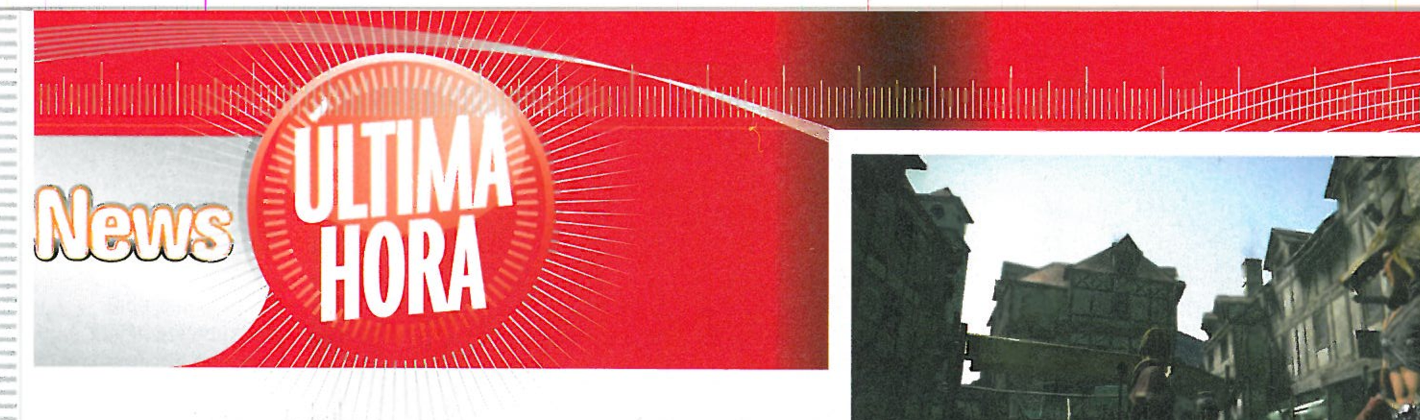
La primera entrega de The Darkness, obra de Starbreeze (ahora ocupados con el remake de Syndicate) fue una agradable sorpresa gracias a su espléndida ambientación y el uso jugable que se hacía de los tentáculos y sus propiedades para atacar y descuartizar a los enemigos. Un buen shooter con una conseguida atmósfera morbosa y oscura.

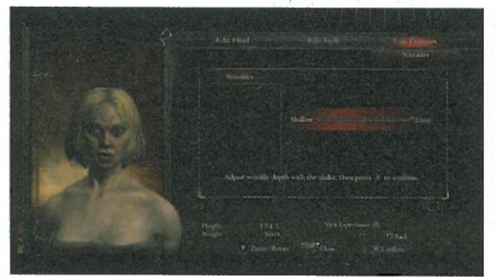
«LA HERMANDAD» ES EL NOMBRE DE LOS NUEVOS Y PELIGROSOS ENEMIGOS DE JACKIE ESTACADO










El editor de personaje no deja nada al azar: podrás diseñar su rostro y elegir sexo, edad, altura y peso, andares y, si es una chica, su talla de pecho. Tremendo.


También podrás diseñar a tu acompañante (pawn) gestionado por la IA. Un pequeño test determinará su personalidad.



Con la cruceta del pad podrás ir dando órdenes a tus compañeros. Y es que solito no acabarás con este mastuerzo de piedra.



PS3 Dragon's Dogma

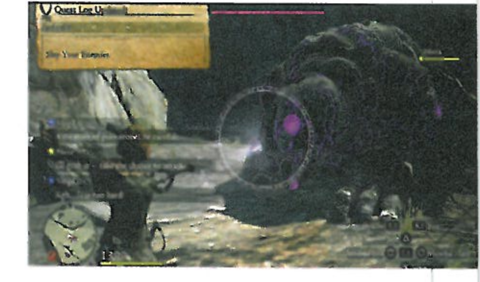
Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Action RPG



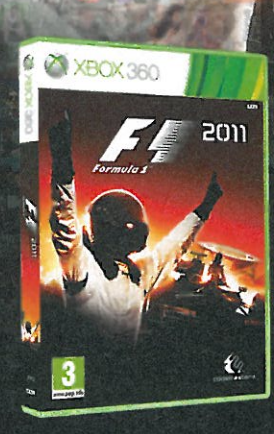
El ambicioso RPG de Capcom nos permitirá crear personajes realmente únicos. Lo comprobamos.

El productor del juego, Hiroyuki Kobayashi viajó hasta Londres para presentarnos el último código de su criatura, en el marco del **Capcom Gamers' Day**. La presentación se centraba en el exhaustivo editor de personajes, que nos permitirá definir a nuestro héroe (o heroína) hasta límites insospechados. No solo en lo referente a su aspecto físico, sino incluso en su manera de caminar. Lo mismo sucede con el personaje que nos acompañará en la aventura, controlado por la IA. El juego incluso nos sometió a un sencillo test para definir la personalidad de nuestro acompañante. Tras un breve paseo por el pueblo para mostrar cómo es la interacción con sus habitantes, llegó la hora de las tortas cuando nuestro pequeño grupo decidió tocarle las narices a un *golem*. Un combate a cara de perro en el que no solo hubo magia y espadazos, sino que nos sirvió para comprobar que será posible subirse a la chepa de los enemigos para atacar sus puntos débiles, al estilo *Shadow Of The Colossus*. Otro detalle genial: el acompañante (*pawn*) que diseñemos podrá ser reclutado por otros jugadores, vía On-line. Y nosotros usar los suyos.






Formula 1
2011


XBOX 360
2011


Games for Windows LIVE
2011


2011


Games for Windows LIVE


XBOX 360


XBOX LIVE




PS3




3
www.pegi.info


codemasters

PlayStation

Store

Analizamos los mejores lanza

Las cinemáticas en el habitual formato cómic de la serie te dejarán claro el origen del vampirismo que atormenta a Cole: la resurrección de la vampiresa Bloody Mary.

9,99 €

Los vampiros son resistentes, ágiles y violentos, pero Cole cuenta con una nueva arma: una espada-crucifijo que pronto maneja con devastadores resultados.

Una de las señas de identidad de la saga, la capacidad de Cole para moverse por vías de ferrocarril y tendidos eléctricos, sigue presente.

Test

inFAMOUS 2
FESTIVAL OF BLOOD

Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Sucker Punch**
Jugadores 
On-line **No**
Texto-Voces **Castellano.**

Las buenas noticias con respecto a este impresionante DLC de *inFamous* es que se trata de un juego independiente en toda regla: no es necesario tener ningún título anterior de la serie para disfrutarlo, ya que en su generosa descarga está incluida buena parte de la ciudad de *New Marais*, donde tenía lugar *inFamous 2* (entera no, o el disco duro de tu **PS3** se desintegraría por el esfuerzo). Buena parte de los poderes del antihéroe Cole MacGrath vuelven en ***Festival Of Blood***: poderes eléctricos, desplazamiento aprovechando vías y tendidos, *parkour*, velocidad de la acción, mapeado completamente explorable...

Las relativamente malas noticias son, esencialmente, que ***Festival Of Blood*** no es un *inFamous 2.5*. Se nos presenta un punto de partida en el que Cole parece haber sido transformado en un vampiro, y antes de que amanezca tiene que localizar a la culpable de todos sus males: la resucitada vampiresa Bloody Mary, que aprovecha el Festival De la Sangre de la ciudad (un *Halloween* salido de madre) para campar a sus anchas. Y aquí comienzan las diferencias con la serie original: Cole no tiene la opción de elegir la moralidad de sus acciones, sino que directamente tiene que alimentarse de los habitantes de *New Marais*. No hay misiones secundarias, solo una misión principal y un montón de objetos que rastrear y encontrar. El resultado es un DLC ciertamente extraordinario y obligado para los fans de *inFamous*, pero que con su escasa hora y media de juego, puede saber a poco si no se saborea con cuidado cada segundo. *John Tones*



RIVALES VAMPÍRICOS. Esta vez, los enemigos de Cole vendrán de un frente: los acólitos de Bloody Mary, a los que habrá que exterminar si no queremos terminar como uno de ellos.



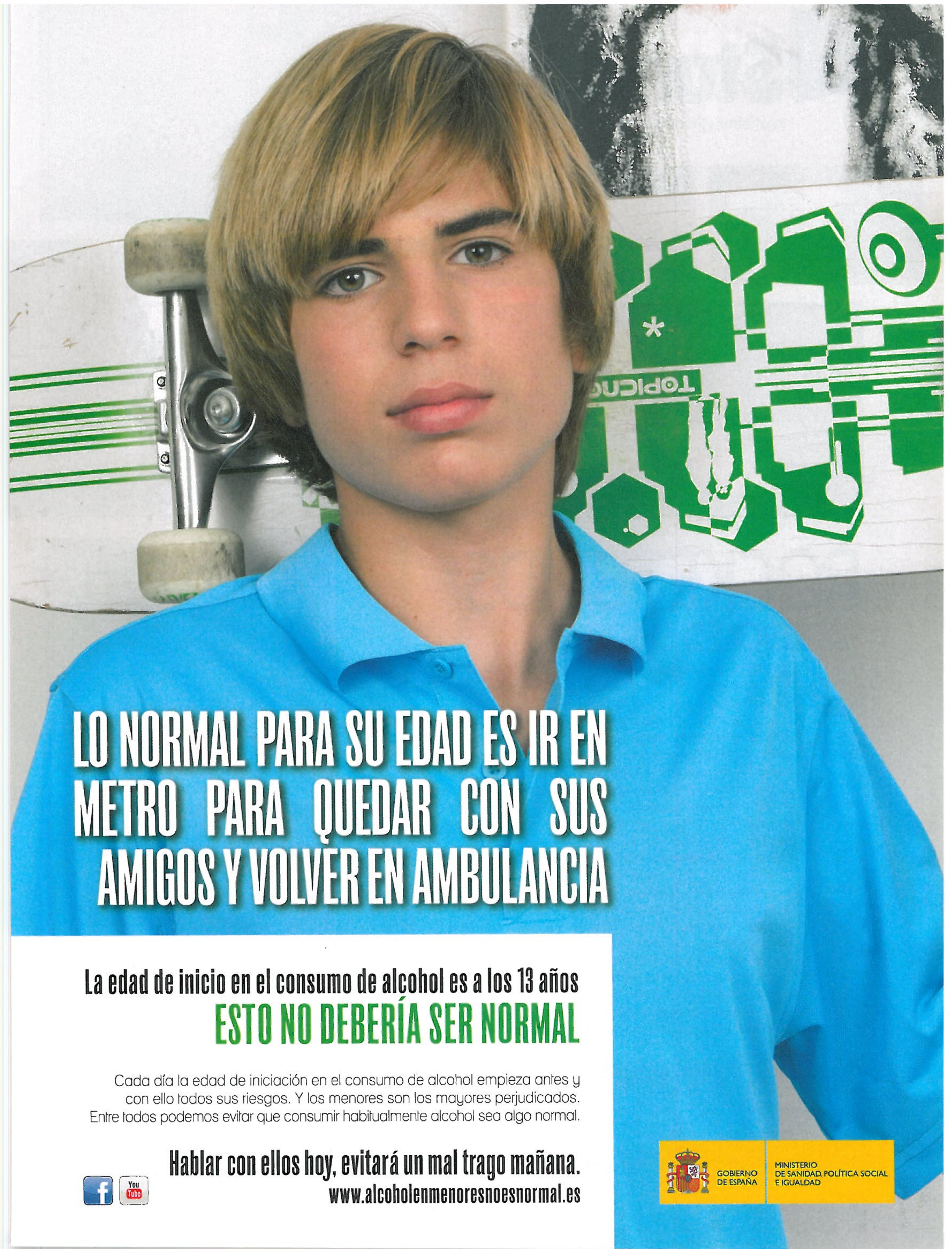
EVALUACIÓN

Técnicamente impresionante, Festival Of Blood no da al jugador la posibilidad de elegir entre ser héroe y villano, o de entretenerse en misiones secundarias. Aún así proporciona una excelente descarga de emociones fuertes al más puro estilo Cole MacGrath.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	8,8	8,8	7,0	-	8,5

Iguales a los de la saga principal, es decir extraordinarios. Sobre todo en un DLC.

Escasa, pero se pueden crear y compartir misiones, como en Infamous 2.

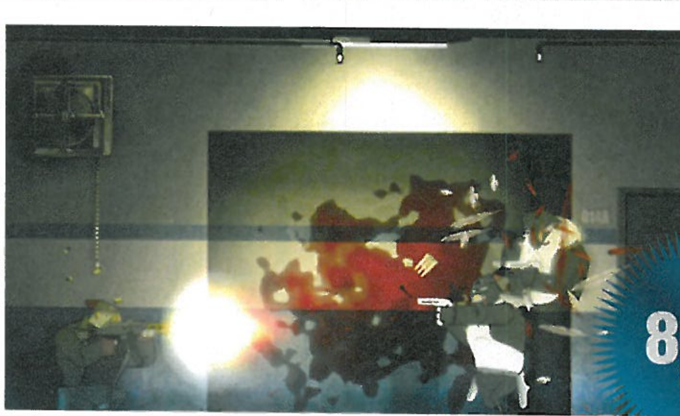

TOPICNO
LO NORMAL PARA SU EDAD ES IR EN METRO PARA QUEDAR CON SUS AMIGOS Y VOLVER EN AMBULANCIA
La edad de inicio en el consumo de alcohol es a los 13 años
ESTO NO DEBERÍA SER NORMAL
Cada día la edad de iniciación en el consumo de alcohol empieza antes y con ello todos sus riesgos. Y los menores son los mayores perjudicados. Entre todos podemos evitar que consumir habitualmente alcohol sea algo normal.
Hablar con ellos hoy, evitará un mal trago mañana.
www.alcoholenmenoresnoesnormal.es
You Tube
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE SANIDAD, POLÍTICA SOCIAL E IGUALDAD













La sustitución de los elementos típicos de las guerras y las dictaduras por animales ridículos en poses marciales, dota al juego de una gran personalidad.

8,99 €

ROCKETBIRDS
HARDBOILED CHICKEN

Test



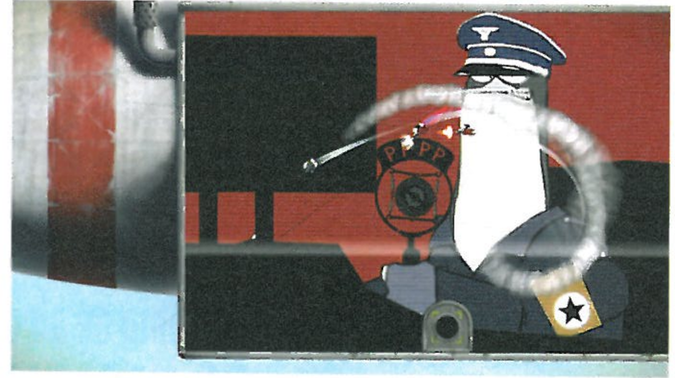
Género **Arcade**
Compañía **Ratloop**
Desarrollador **Ratloop**
Jugadores
On-line **No**
Texto **Castellano**

Puede parecer que ***Rocketbirds*** forma parte de la reciente tendencia de los juegos descargables de camuflar jugabilidades clásicas, exigentes y agresivas (como sucedía en el último *Bloodrayne*) tras estéticas modernas y digeribles. En este caso, mecánica 2D, plataformas, *puzzles* e incluso fases de combate aéreo, con una historia sencilla que se cuenta en dos líneas: el aguerrido Rocketbird es un pollo mercenario que se enfrenta a su antiguo líder, el dictador pingüino Putzi. Para ello contará con diversas ayudas, desde ocasionales consejos de prisioneros de guerra que combaten el régimen, a sus habilidades atléticas, arsenal diverso e incluso la posibilidad de usar unas granadas especiales que le permiten introducirse en el cerebro de sus enemigos.

En realidad, ***Rocketbirds*** no es un juego de la vieja escuela, salvo en las apariencias: con puntos de salvado abundantes y generosos, cualquier jugador con cuatro horas por delante puede acabar la aventura de ***Rocketbirds***. Eso no es necesariamente negativo, por supuesto: el excelente acabado gráfico del juego, con mucho de *cartoon*, su tremendo sentido del humor, su extraordinaria banda sonora (obra de *New World Revolution*, una de las mejores que hemos oído en juegos de este tipo) y su ritmo asequible y sencillote (nuestro héroe solo puede disparar en una dirección, apenas tiene problemas de munición...) lo convierten en perfecto para no habituales de juegos de este tipo. Y, por supuesto, lo mejor: que ***Rocketbirds*** es genuinamente simpático y divertido. *John Tones*



El detallismo gráfico, entre atmosférico y estilizado, da pie a uno de los títulos más reconocibles de la PS Store.



Entre exploración y plataformeo, Rocketbirds se permite incluso introducir niveles de shooters aéreos, aunque siempre con su particular estilo cartoon.

EVALUACIÓN

Aunque los jugadores experimentados lo encontrarán quizás demasiado fácil, nadie podrá evitar caer rendido ante sus cuidados gráficos y su ritmo asequible. Ya habrá tiempo de batir récords del mundo con «Pac-Man Championship Edition».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	9,0	8,8	7,0	-	8,4



Lo mejor de Rocketbirds, especialmente en las secuencias cinemáticas de animación.

Cuidada y asequible, con un divertido modo adicional cooperativo a dobles.

SIN PLAN. SIN APOYO. SIN SALIDA.



PROTOCOLO FANTASMA

PARAMOUNT PICTURES y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE TOM CRUISE / BAD ROBOT UNA PELÍCULA DE BRAD BIRD TOM CRUISE "MISIÓN: IMPOSIBLE – PROTOCOLO FANTASMA" JEREMY RENNER SIMON PEGG PAULA PATTON

EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE MICHAEL GIACCHINO DISEÑO DE VESTUARIO MICHAEL KAPLAN MONTAJE POR PAUL HIRSCH, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN JIM BISSELL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT ELSWIT, A.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS JEFFREY CHERNOV DAVID ELLISON PAUL SCHWAKE DANA GOLDBERG

PRODUCIDA POR TOM CRUISE J.J. ABRAMS BRYAN BURK BASADA EN LA SERIE DE TELEVISIÓN CREADA POR BRUCE GELLER ESCRITA POR JOSH APPELBAUM & ANDRÉ NEMEC DIRIGIDA POR BRAD BIRD

SKYDANCE PRODUCTIONS TC PRODUCTIONS www.misionimposible.es

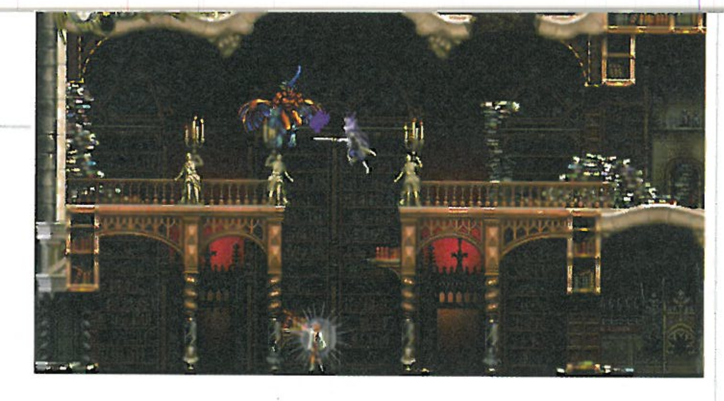
16 DE DICIEMBRE EN CINES E IMAX®



Analizamos los mejores lanzamientos







CASTLEVANIA HARMONY OF DESPAIR

15 €

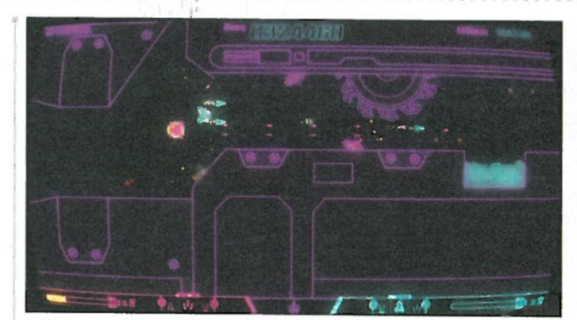
Esta *Armonía de Desesperación* es una nueva entrada en la mítica serie vampírica de **Konami**, pero concebida desde un punto de partida distinto. A pesar de estar protagonizado por personajes habituales de la serie (desde Alucard a Jonathan Morris, pasando por Soma Cruz o Charlotte Aulin), el juego innova en la mecánica tradicional de la serie acentuando la modalidad multijugador. ***Harmony Of Despair*** muestra seis mapas en los que hay que localizar a un jefe y eliminarlo. Cada nueva partida permite encontrar objetos que dan más poder a los cazavampiros, y con la ayuda de otros jugadores la aventura es infinitamente más productiva y divertida que en el modo para un solo jugador.

Género **Acción** / Compañía **Konami** / Desarrollador **Konami**
Jugadores  / On-line **Sí** / Texto **Castellano**



EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,0	8,0	7,8	8,4	8,2









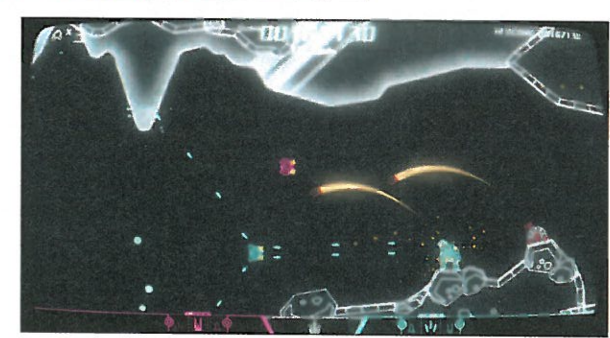
PIXELJUNK SIDESCROLLER

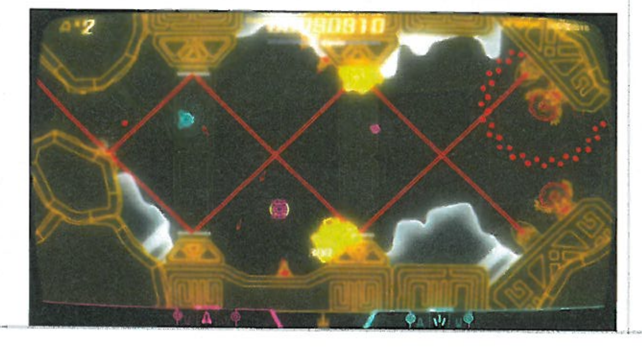
Test



Género **Shoot'em-up**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Q-Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano**

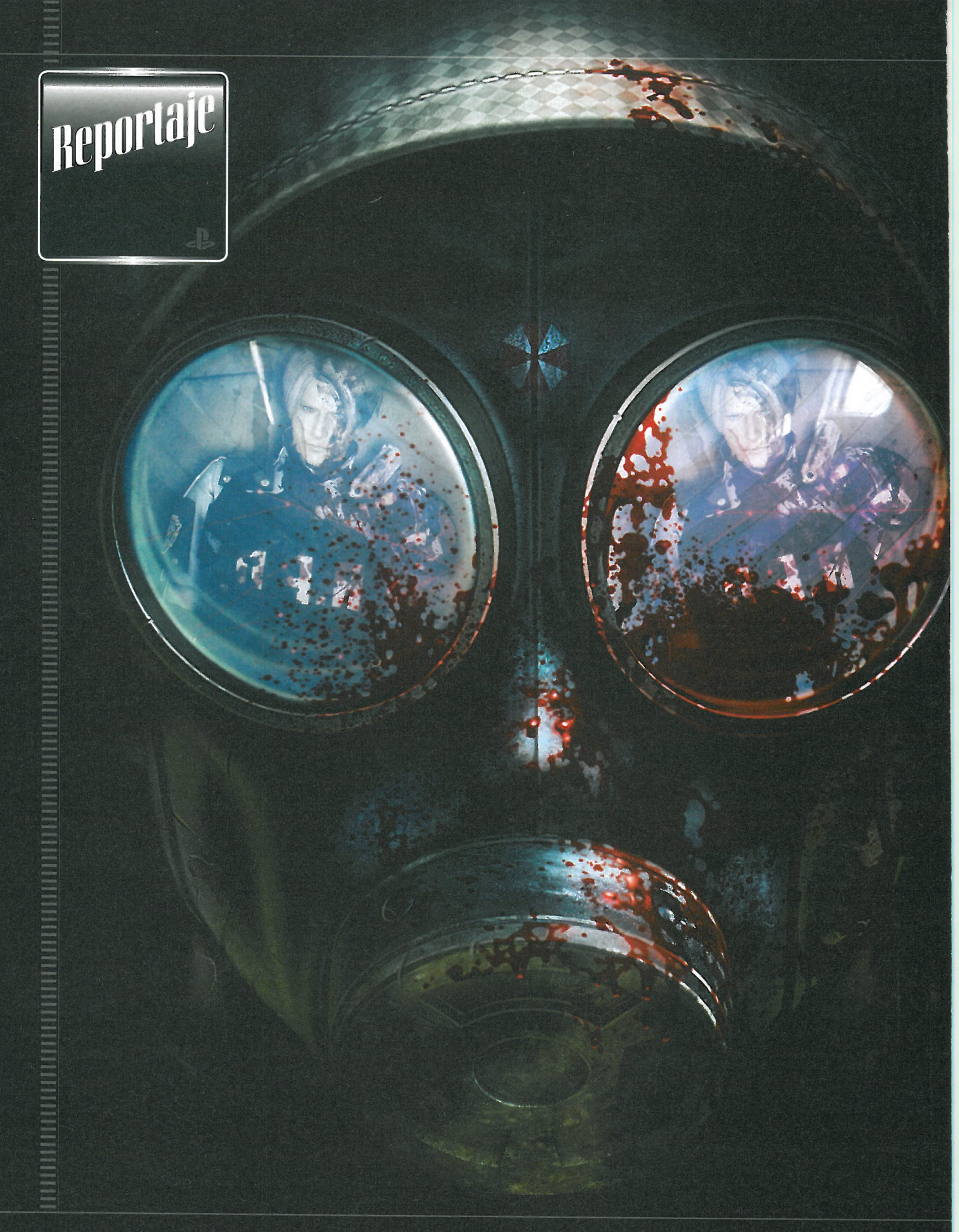
Cada juego de *Pixeljunk* es una nueva sorpresa en formato de bolsillo, siempre con entregas consagradas a recuperar jugabilidad y mecánicas antiguas pero que no pasan de moda. En este caso, un *shooter* lateral al estilo de *Gradius* o *R-Type* sin más aditivos que los justos (la nave tiene un repertorio limitado de tres armas que se pierden al empezar nuevos niveles) y un acabado gráfico basado en estética de neones sencillamente cautivador. Sin llegar a las cotas de complejidad en el *gameplay* de *Pixeljunk Shooter*, este homenaje a los matamarcianos clásicos es un sencillo y exigente desafío solo apto para dedos rápidos.





EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,2	8,8	8,0	-	8,7



Reportaje



Ya nos gustaría haber disfrutado del arsenal de armas de Umbrella cuando visitamos Raccoon City en Resident Evil 2.



LA CIUDAD DE LOS MUERTOS... VIVIENTES. El número de zombis y su ferocidad se han multiplicado desde nuestra última visita a Raccoon City, allá por los tiempos de la venerable PSone.





CLAIRE REDFIELD, MI ENEMIGA. La heroína de tantas entregas de Resident Evil se convierte aquí en villana, al encarnar nosotros a las tropas de élite de Umbrella.



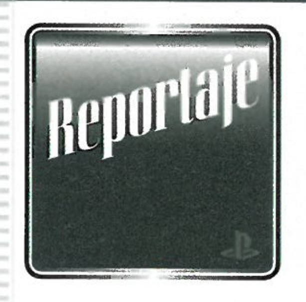
RESIDENT EVIL™
Operation Raccoon City

PS3

¿Cómo se originó el brote de T-Virus que destruyó Raccoon City? ¿Qué hizo Umbrella para detenerlo? Trece años después de la aparición de Resident Evil 2, Capcom echa la vista atrás para arrojar luz sobre uno de los episodios más inolvidables de la saga que inventó el Survival Horror. Y lo hace de la manera más sorprendente: con un shooter multijugador.

No voy a negarlo, mi primera reacción ante la noticia de que **Capcom** había fichado a **Slant Six Games** (*SOCOM: Tactical Strike* y *SOCOM: Fireteam Bravo*) para desarrollar un *shooter* inspirado en el universo *Resident Evil,* no fue muy positiva. El giro hacia la acción que está tomando la franquicia desde *RE4*, nos ha dejado fríos a los que disfrutamos en su día con los primeros *Resident*, pilares del género *Survival Horror*. La acción pura y dura había dejado en un segundo plano el terror y la exploración. Pero mi perspectiva cambió por completo durante el reciente **Capcom Gamer's Day** de Londres. Allí tuvimos ocasión de probar a nuestras anchas ***Operation Raccoon City*** y comprobar cómo **Capcom** se ha puesto el mundo por montera, y sobre personajes, escenarios y sucesos que permanecen grabados en nuestra memoria ha construido un *shooter* tremendo, a medio camino entre *Left4Dead*, un *SOCOM* y los *Resident* de toda la vida. Y para rematar la jugada, **Capcom** ha introducido una idea genial: convertir a los agentes de la corporación *Umbrella* en los protagonistas de la aventura. Claro que volveremos a ver a Leon S. Kennedy y a Claire Redfield, pero ahora desde una óptica radicalmente distinta. Ahora son el enemigo, el principal obstáculo a la hora de llevar a cabo nuestra misión: averiguar cómo una de los más preciados experimentos de *Umbrella*, el Virus T, ha podido propagarse por *Raccoon City* (convirtiendo a sus habitantes en una putrefacta e incontrolable turba) y destruir toda prueba que relacione el incidente con la corporación. De eso trata el modo Campaña, que puede disfrutarse en solitario o en un modo cooperativo On-line para cuatro »









Nuestros amigos los Lickers lucen así de majestuosos en PlayStation 3. La verdad es que les echábamos de menos.

EL SISTEMA DE COBERTURAS. Simple y efectivo, nos entusiasmó. Solo hay que presionar en la dirección del parapeto y podremos protegernos de las balas, sin mandangas ni combinaciones de botones.

DAME LA PATITA, BONITO. Cómo no, en Raccoon City nos toparemos con los dóberman zombi de Resident Evil. Cuando uno de ellos salte a tu cuello se iniciará un simple pero simpático QTE en el que tendrás que desembarazarte de él como si bailaras una lenta con un borracho.

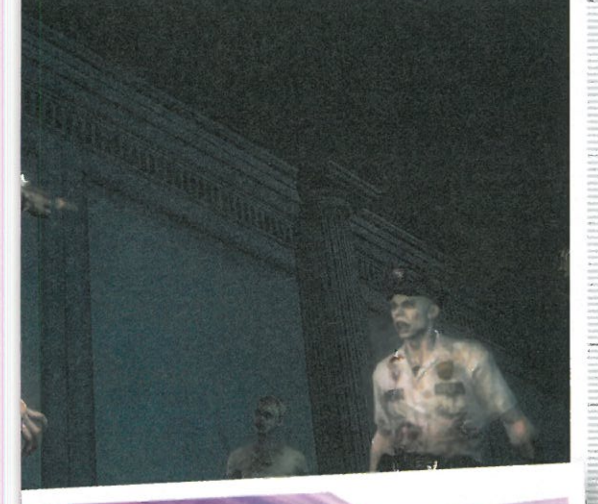


jugadores. Desgraciadamente, en Londres no nos dieron esa oportunidad, así que nos tuvimos que conformar con experimentar ***Resident Evil: Operation Raccoon City*** junto a tres personajes gestionados por la IA.

Escoger personaje y acompañantes entre los seis componentes de la USS (*Umbrella Security Service*) no sera fácil. Cada uno de ellos cuenta con sus propias habilidades: Beltway es el experto en demoliciones, Bertha es médico, Spectre es francotirador, Four Eyes es capaz de crear y reprogramar armas bioquímicas, Lupo es un soldado de asalto y líder nato. Por su parte, el enigmático Vector (cuya imagen abre este reportaje) es el experto en reconocimiento e infiltración, y cuenta con un camuflaje óptico que, si bien no es demasiado efectivo contra los zombis, sí será muy útil a la hora de matar a policías, *Spec Ops* gubernamentales y a todo hijo de vecino que se interponga en nuestra misión. Como en cualquier *shooter* que se precie, lograremos puntos de experiencia a medida que vayamos avanzando en el juego, puntos que no solo mejorarán nuestro arsenal (habrá 23 armas principales para elegir y 5 secundarias), sino que potenciarán las nueve habilidades únicas de las que dispone cada uno de los seis componentes de la USS. En el caso de Vector, por ejemplo, podremos ir aumentando la duración de su camuflaje óptico, e incluso podremos hacer que *Four Eyes* tenga el control de las mutaciones producidas por los virus T y G. Y es que en ***Operation Raccoon City*** no solo vamos a

CADA UNO DE LOS SEIS COMPONENTES DE LA USS CONTARÁ CON HABILIDADES ÚNICAS, Y MEJORABLES







Tras una pequeña presentación, nos dieron la oportunidad de probar una demo del juego a lo largo de unas cuantas horas.

PARECE QUE FUE AYER

Trece años después del lanzamiento de *Resident Evil 2* en la **PlayStation** primigenia, **Capcom** y **Slant Six Games** recrean personajes y escenarios del clásico en ***Operation Raccoon City***, en los que se aprecia -y de qué manera- el salto gráfico que han pegado las consolas durante todo este tiempo. Solo tienes que comparar cómo eran William Birkin, los *Lickers* y el carismático Hunk en **PSone**, y cómo lucen en su salto a **PlayStation 3**. No podemos esperar a ver cómo han resuelto el resto de las mutaciones de Birkin.

PS One 1998

PS3 2012













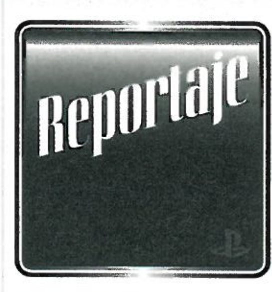


PESE A SER UN TÍTULO ENFOCADO A LA ACCIÓN, CAPCOM Y SLANT SIX GAMES NO VAN A OLVIDARSE DE METERNOS MIEDO

vernos las caras con hambrientos zombis y las pazguatas tropas gubernamentales. *Lickers*, *Hunters* e incluso los míticos *Tyrant* y *Nemesis* harán acto de presencia en el juego. Por ejemplo, en la *demo* que **Capcom** se llevó a Londres pudimos reencontrarnos con un viejo conocido de *Resident Evil 2*: William Birkin. El papá de Sherry se nos mostró en el segundo grado de su mutación por el Virus G. Armado con una tubería y con el gigantesco ojo de su hombro mirándonos fijamente, Birkin persiguió incansablemente a Hunk (sí, el mismo agente de *Umbrella* que protagonizaba el minijuego *The 4th Survivor* de *RE2*) y sus camaradas a lo largo de un interminable corredor, sin que las balas o el fuego lo ralentizaran lo más mínimo. En la *demo* pudimos apreciar cómo el juego desplegará unos cuantos QTE (por ejemplo, a la hora de quitarnos de encima a uno de los encantadores dóberman zombi, otro clásico de los *RE*) y no pocos sustos. A pesar de ser un título enfocado a la acción, **Capcom** y **Slant Six Games** no van a olvidarse de meternos el miedo en el cuerpo. Ya sea a cargo del Sr. Birkin (y su insistente manía de atravesar muros), o por los hambrientos zombis que esperan detrás de cada puerta. Su gran número nos va a obligar a racionar la munición »



NEMESIS, EL GUAPO. La estrella de Resident Evil 3 hará acto de presencia en Operation Raccoon City, haciendo gala de su indudable atractivo (menuda boquita de piñón). Estamos deseando verle actuar en el multijugador competitivo. Criaturita.



Desde su aparición en el minijuego The 4th Survivor de Resident Evil 2, la popularidad de Hunk entre los fans de la saga ha ido creciendo como la espuma. Es el Boba Fett de Capcom.







William Birkin era la estrella absoluta de la demo que Capcom presentó en Londres. El tío salía hasta en la sopa.







EL CUCHILLO DE CORTAR FIAMBRE. Como no es cuestión de dilapidar munición, cuando te sea posible, te recomendamos usar el cuchillo y los CQC para acabar con los zombis. Es más arriesgado que pegarles un disparo, pero a la larga lo agradecerás.

y utilizar, siempre que podamos, el combate cuerpo a cuerpo (los personajes desplegarán seis clases distintas de CQC, en la más pura tradición *Metal Gear Solid*). Esto multiplicará los riesgos de ser mordidos y, por lo tanto, contagiados por el Virus G, pero ahí radica otro de los aspectos que diferencian a los componentes de la USS del resto de habitantes de *Raccoon City*: la propia *Umbrella* les ha suministrado el antídoto necesario para detener la infección. Pero el antídoto no es eterno, y cuando se nos acabe, deberemos confiar en que serán nuestros compañeros quienes nos curen. Desde los tiempos de *Resident Evil Outbreak* (2003, **PlayStation 2**), **Capcom** viene jugando con la posibilidad de convertir a los jugadores en zombis, pero en esta ocasión también nos quedaremos con las ganas de controlar a un muerto viviente. Si la infección nos vence, el juego tomará el control de nuestro personaje (ya zombi), hasta que uno de nuestros camaradas nos pegue un tiro en la cabeza y hagamos *respawn*. Aunque, hasta que llegue ese momento, en determinadas situaciones podremos aprovecharnos de las contadas ventajas que proporciona la infección, como, por ejemplo, resultar prácticamente inmunes a los balazos (salvo en la cabeza). El productor del





Cada pasillo, sala y calle de Raccoon City muestra las señales del festín de muerte provocado por el contagio del virus T.



Aquí tenéis a Vector jugando con su mascota, Podridín. Desde que lo desenterró hace dos años son inseparables.

juego, Mike Jones, nos confesó en Londres una táctica bastante sucia que llegaremos a poner en práctica: infectarnos para desafiar la lluvia de balas enemigas hasta llegar al otro lado de la sala y curarnos. Una manera bastante imaginativa de flanquear al enemigo, desde luego.

Aunque **Capcom** no quiso desvelar demasiado del juego (para mantener el interés de los jugadores hasta su lanzamiento en marzo de 2012), la *demo* que llevó a Londres era sorprendentemente sólida en cuanto a gráficos. Esto se debe, posiblemente, a que lejos de ser una *alpha* en desarrollo, ***Operation Raccoon City*** iba a ser comercializado este mismo otoño, pero se retrasó para no pasar desapercibido en uno de los finales de año más saturados de lanzamientos de la historia del videojuego.

Slant Six Games ha cuidado al máximo no solo el modelado y la animación de los personajes (es alucinante comprobar la cantidad de formas diferentes que existen de desmembrar a un zombi), sino la luz: los fogonazos de la escopeta alumbran los rostros desencajados de los zombis, mientras recorremos pasillos y salas adornados con despojos humanos. El PEGI +18 que adornará la carátula de este juego queda sobradamente justificado al ver el estado

Esta es mi gente.

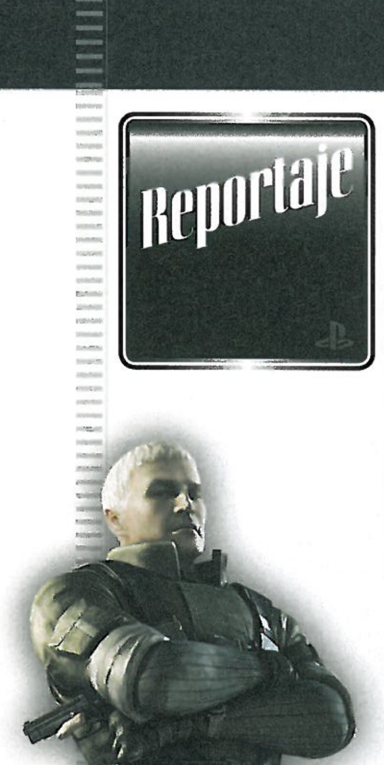








Seis son los componentes de USS (*Umbrella Security Service*) entre los que podrás elegir para formar un equipo de cuatro: Vector, Beltway, Spectre, Four Eyes, Bertha y Lupo. Cada uno de ellos posee habilidades específicas (que pueden ser potenciadas con los puntos de experiencia), así que más te vale elegir el que mejor se adapte a tu forma de jugar si vas a compartir la aventura con otros tres jugadores en el cooperativo On-line. En caso de jugar solo, y acompañado de tres personajes gestionados por la IA, elige tres que se complementen bien. Que luego vienen los lloros y los arrepentimientos tras tres horas de partida.





» Puede que el Virus T haya traído la muerte, pero tambien atardeceres tan bonitos como este.







El bueno del Sr. Birkin se empeñó una y otra vez en asustarnos con sus apariciones sorpresa a través de los muros.

» de los cadáveres que nos encontraremos. Lo que en *Resident Evil 2* era desorden y a lo sumo unos cuantos charcos de sangre, en ***Operation Raccoon City*** son cuerpos sin cabeza, o con los intestinos desparramados. Restos de un festín del que seremos el postre si no nos andamos con cuidado.

En la presentación de Londres nos quedamos con ganas de probar otro de los grandes atractivos del juego: el Multijugador competitivo que enfrentará a la USS frente a los *Spec Ops*. **Capcom** sigue sin soltar prenda de lo que nos deparará este modo, aunque la Campaña nos brindó unas cuantas pistas: concretamente algunos tiroteos entre las tropas de *Umbrella* y las del gobierno, cuya intensidad se multiplicaba al entrar en acción los zombis, convirtiendo durante unos segundos a los dos bandos enemigos en improvisados aliados. Al menos hasta que los sesos del último muerto viviente se desparramaban por el suelo. Imaginar esa misma situación a la hora de competir con otros jugadores, y con *Hunters*, *Lickers* y *Tyrants* haciendo de las suyas por el terreno de combate nos hacen desear que llegue marzo cuanto antes. Hasta entonces, aún tenemos tiempo de volver a echar unas partididas al monumental *Resident Evil 2* de **PSone**, para ir poniéndonos en situación.

ENTREVISTA CON...



MIKE JONES
Producer

Slant Six Games viene de desarrollar juegos como *SOCOM*. Suponemos que dar el salto al universo *Resident Evil* no sería nada fácil.

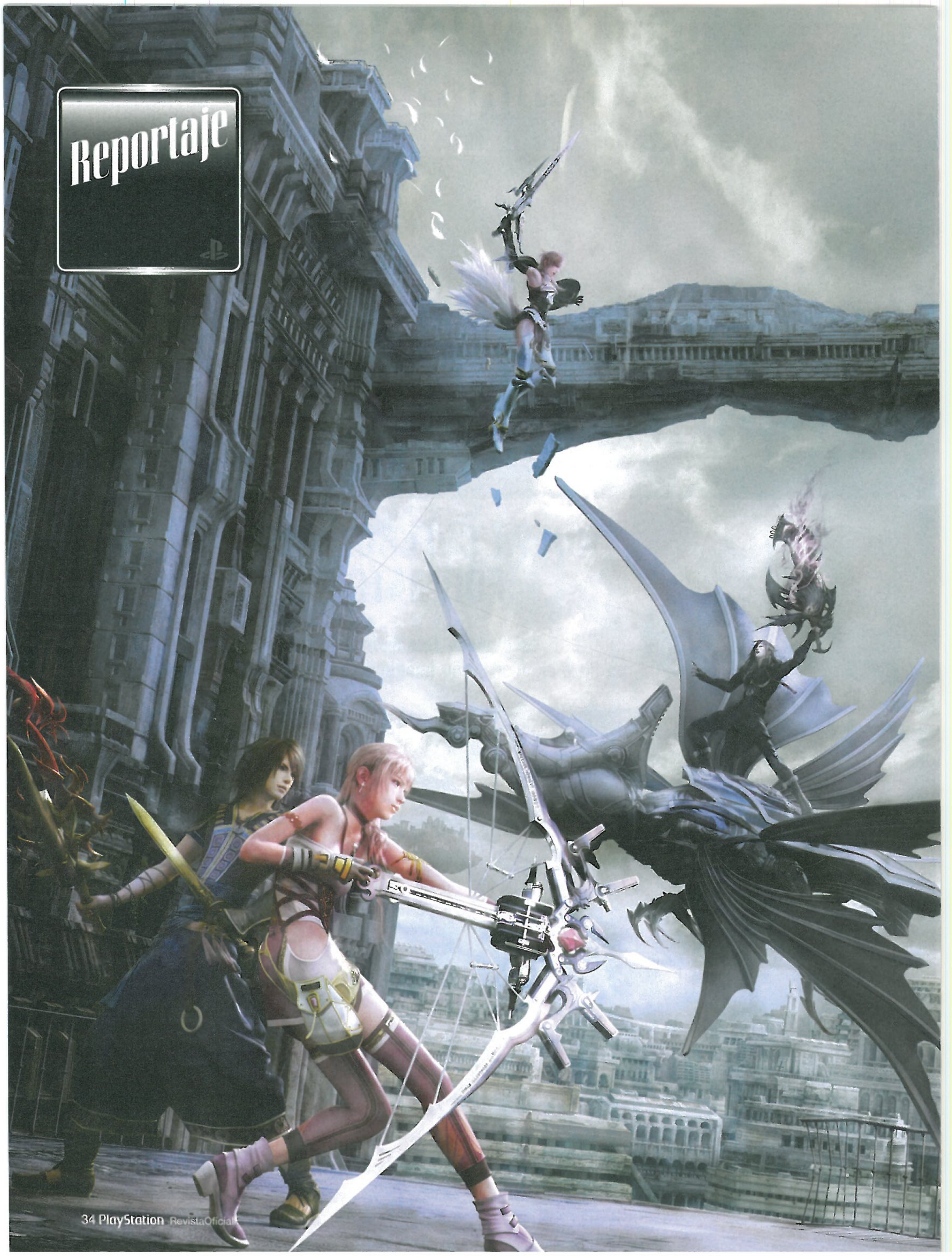
Es un equipo acostumbrado a los desafíos. Es la primera vez que afrontaban un juego con jefes finales, con argumento... Su especialidad eran los *shooters* tácticos. Pero eran conscientes de que para **Capcom** la franquicia *Resident Evil* es muy importante, y no dudaron en pedir asesoramiento en todo momento a la hora de diseñar los personajes y otros aspectos. Como has podido ver, el resultado ha sido muy positivo.

¿Es cierto que podremos llegar a matar a Leon S. Kennedy?

Sí; era uno de los conceptos que manejábamos desde el arranque del proyecto. Aunque hemos creado nuevos personajes, hemos intentado no romper demasiado con la mitología de *Resident Evil*, y no nos hemos alejado mucho de la historia original. **Capcom** ha sido muy cuidadosa con ello, aunque lo de Leon sí será posible (risas).

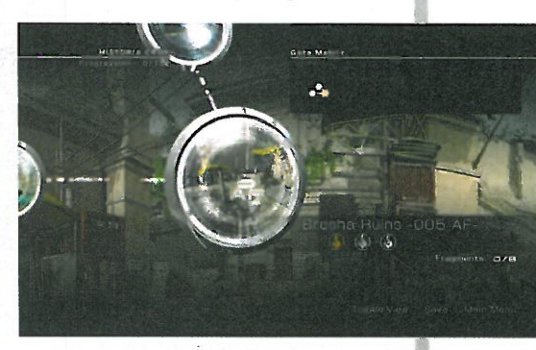
¿Será posible seguir manejando a nuestro personaje cuando se convierta en un zombi?

No. Una vez que estás infectado, pierdes la habilidad para disparar. Pero si un compañero te cura con el antídoto volverás a recuperar totalmente el control de tu personaje. De hecho, esto podrá explotarse como una ventaja durante los enfrentamientos multijugador. Mientras estés infectado, serás inmune a las balas, lo que te permitirá correr al otro extremo del escenario sin sufrir daños y luego ser curado.

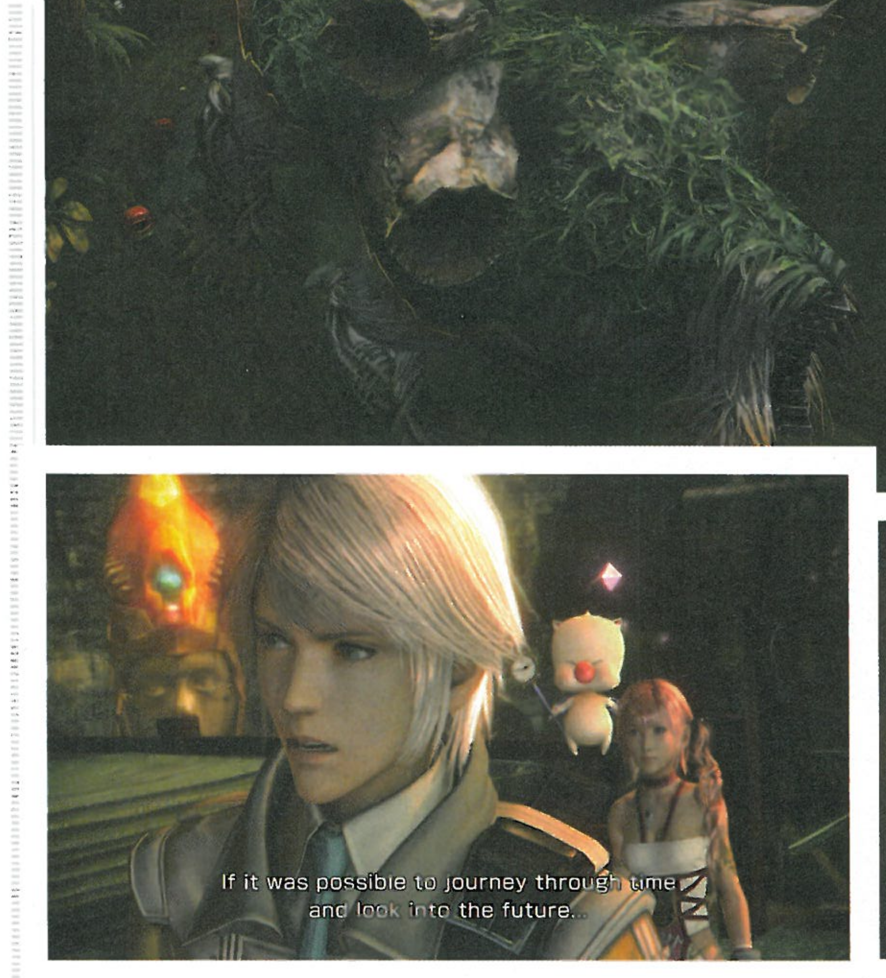

Reportaje

Por María Emegé





Con el Umbral de las Eras viajamos a mundos de todo tipo con magníficos escenarios. En ellos podemos encontrarnos con viejos amigos.





FINAL FANTASY XIII-2

PS3

Square Enix se pone las pilas en la continuación de la historia de Lightning y compañía, dejando atrás la linealidad para dar paso a un juego lleno de variaciones y posibilidades de entretenimiento

Es cierto que el anterior *Final Fantasy* era un buen juego, y bellísimo como era de esperar en un título perteneciente a la saga. Ha sido al jugar a esta nueva entrega -y durante más de 16 horas- cuando nos hemos dado cuenta de lo mucho que ha mejorado con respecto al comienzo de los eventos acaecidos en el *Nido*.

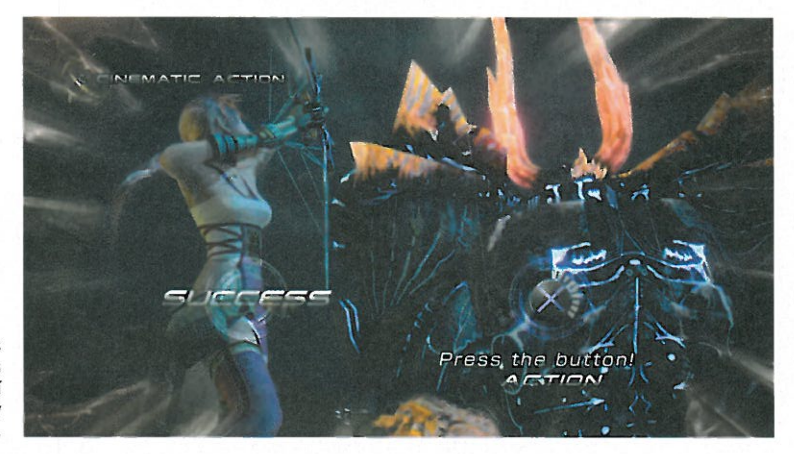
Para explicar la novedad más interesante del juego nos remontamos a las horas posteriores al *hands-on* en la oficina de **Square Enix** en Tokio. Fue al comentar el recorrido que habíamos trazado varios periodistas cuando descubrimos que cada uno era diferente: al entrar en los portales del *Umbral de las Eras* te aventuras con los protagonistas de esta entrega, Serah y Noel, en un viaje entre distintos puntos del tiempo y el espacio. Los portales aparecen cuando se produce una paradoja en el tiempo (siendo un buen ejemplo *Gogmagog*). Es difícil saber con qué y quién puedes encontrarte al buscar a Lightning en estos saltos temporales, por lo que contarás con la ayuda de un simpático Moguri. Entre sus habilidades dispone de una de detección de «artefactos» (llaves imprescindibles para acceder a distintos mundos a través de los portales espacio-temporales) y de otra ideal para aquel jugador hastiado de los *kupó* que exorta nuestro personajito de nariz roja: el lanzamiento de *Moogle*... con la intención de alcanzar llaves distantes.

También activará un reloj cuando nos encontremos con los enemigos, que pasará de verde, momento idóneo para atacar, a rojo, que dará prioridad a los ataques de los monstruos. Esto suele darse si no conseguimos huir con destreza de ellos. De todas formas, esos mismos monstruos pueden convertirse en nuestros mejores aliados: al derrotar a algunos tenemos la posibilidad de escoger tres para formar parte de nuestro equipo.

Cuando los monstruos nos acompañan en las peleas suben (evidentemente) de nivel, y con el *Cristiarium*







Como metáis la pata en las acciones cinemáticas para derrotar a Atlas tendréis que volver a debilitarle. Así que nada de pulsar círculo cuando hay que darle a la equis.



Probablemente los concept artist de Square Enix miraban por la ventana de su oficina en Shinjuku al concebir la Academia.





La respuesta elegida en los Live Trigger determinará los acontecimientos posteriores



EL CASINO

Este nuevo casino, claro sucesor del Golden Sauce de Final Fantasy VII, supondrá un respiro en nuestra aventura. Tendremos entretenimientos, tanto conocidos como novedosos, en forma de minijuegos, apuestas y carreras de Chocobos.

Hope Estheim
Con diez años más, ha pasado de niño algo tácito y soso a ser el líder de la Academia.

podemos mejorar sus roles en diversos campos con objetos. Recordad que este es el sistema de mejoras con esferas que ya vimos anteriormente, pero esta vez podemos mejorar los roles para las formaciones a través de ramificaciones en un mismo *Cristiarium*. Para los monstruos necesitaremos objetos en vez de cristales. Una manera de obtenerlos es comprarlos a una vendedora ambulante que cuenta con ellos entre su repertorio de objetos, pociones y armas: Chocolina (¿se mantendrá así en castellano?), que en vez de ir agazapada y tapada con un abrigo como el buhonero de *Resident Evil*, lleva un llamativo vestido de... *Chocobo*, efectivamente.

MÚSICA, MAESTRO(s)

Tres han sido los compositores escogidos para hacer la BSO de ***FFXIII-2***: Masashi Hamauzu, el más veterano con *FFVII*, *FFX* y *FFXIII* a sus espaldas; Naoshi Mizuta y Mitsuto Suzuki. Cuando recorráis los nuevos mapas de ***FFXIII-2*** percibiréis diferencias entre los estilos musicales que dan sabor a las batallas, la amplia estepa o los momentos emotivos sin necesidad de tener el oído experto de un seguidor del dodecafonismo. Cada compositor ha aportado lo que ha creído conveniente: rap, coros celestiales, sintetizadores, versiones de músicas ya conocidas por los fans de la saga... fijaos, algunas melodías son pegadizas.

DESVIARSE DEL CAMINO

En **Square Enix** han sabido dar un giro al sistema de elección de misiones, y nunca mejor dicho, ya que en *FFXIII* nos hacían ir de frente, y con la continuación elegiremos cómo dar las vueltas.



Lightning nos demostrará su poder al enfrentarse a Caius, un nuevo villano que promete ser de los mejores de la saga.



Snow Villiers
El descarado prometido de Serah nos sorprenderá en el escenario más inesperado.



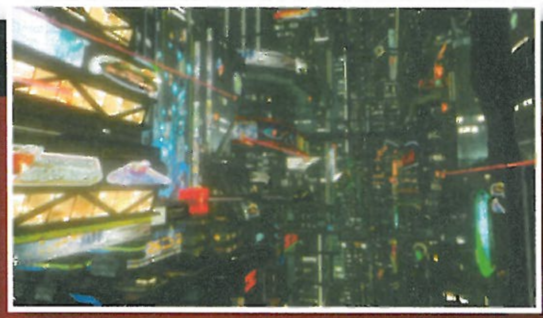
Gogmagog es una de las primeras (y recurrentes) paradojas temporales.

Moguris, Cait Sith y Cactuar son algunas de las razas clásicas de la saga que reaparecen





Algunos recordaréis a esta tierna criatura de Final Fantasy XIII. A ver cómo os deshacéis de ella esta vez en la Estepa Archylte.



La Academia, grupo de investigación, con una estética nocturna que podría recordar a un fotograma de Blade Runner.



El Flan-guindilla gigante aparece en Sunleth. Si sois exhaustivos tal vez consigáis descubrir una cinemática muy divertida en el frondoso escenario.



Visitaremos las Ruinas de Bresha con nieve, sol, nubes, dos puertas, tres puertas, un enemigo inmenso al que expulsar, sin enemigo, con veinte...

ATLAS DE FFXIII-2

Uno de los atractivos de la saga *Final Fantasy* reside en los elaborados escenarios. Como en *Final Fantasy XIII*, y gracias al motor gráfico *Crystal Tools*, en ***Final Fantasy XIII-2*** disfrutamos de imágenes de alta calidad en tiempo real, recreando algunos de los ambientes que recorrimos con Vanille, Lightning o Sazh. Estos entornos no están repetidos sin más: recordad que viajamos en el tiempo, por lo que apareceremos en diferentes estaciones, y que lo sucedido en la historia también cambia el paisaje. Incluso utilizaremos una máquina para controlar el clima.
Los lugares que visitaremos variarán desde los *Montes de Yaschas* hasta la dimensión alternativa de *Valhalla*.





Al establecer un vínculo con los monstruos de tu equipo podrás conseguir ataques devastadores.







COMBATES. Las combinaciones que elijamos para enfrentarnos a nuestros enemigos serán decisivas, y escoger a los monstruos más adecuados para cada una nos facilitará la victoria. Tendremos desde monstruos especializados en sanación hasta potentes y agresivos compañeros de batalla.





TEMPORAL RIFTS

En determinados momentos, y con el fin de resolver anomalías, os veréis inmersos en puzzles de varios tipos que no siempre resolveréis a la primera. Para salir de estos espacios tendréis que activar relojes, conectar cristales o recorrer laberintos.

Además de las novedades ya descritas tendremos misiones secundarias más enrevesadas que las misiones principales, por supuesto. Se nos presentarán al charlar con los personajes que pululan por el juego, que se muestran habladores en este nuevo título.

En cuanto a los personajes principales, además de saludar a los viejos amigos (alguno con pelo afro) descubriremos a otros como Caius, con su pelo morado y estética *visual kei*, que no es muy amistoso pero sí muy atractivo en todos los aspectos; y a una chica de la que ni diremos el nombre, por aquello de hacer cosquillas a vuestro lado fisgón.

Así pues, y por lo visto hasta ahora, tenemos lo bueno del anterior título y los ingenios y mejoras de un ***FFXIII-2*** que realmente da ganas de seguir jugando y de descubrir todas las alternativas que nos brinda el *Umbral de las Eras*. Si tenéis suerte y un día caminando por la calle encontráis un portal y os sacáis un artefacto del bolsillo, podríais trasladaros para comprobarlo a febrero de 2012, que es cuando los *Chocobos* volverán a corretear por nuestras consolas.



ENTREVISTA CON...



MOTOMU TORIYAMA Y YOSHINORI KITASE

Productor y director de FFXIII-2

Es obvio que habéis tenido en cuenta la opinión de muchos fans sobre *Final Fantasy XIII*. ¿Cómo lo habéis enfocado a la hora de hacer FFXIII-2?

Debido a la opinión de los fans y la prensa buscamos una progresión de la historia menos lineal, con mayor jugabilidad. Así pues, tenemos más áreas que explorar, monstruos que reclutar y el *Umbral de las Eras* para crear nuestra propia historia. En la realización del juego contamos también con la ayuda de *testers*. Gracias a ellos fuimos puliendo el juego en su desarrollo, por lo que cambiábamos mecánicas del juego durante su creación. Finalmente nos sentimos seguros de haber conseguido un juego completo.

Resulta inevitable pensar en un juego de vuestra propia compañía, *Chrono Trigger*, como inspiración para guionizar *FFXIII-2*.

Lo reconocemos como referencia por los viajes en el tiempo, pero en el caso de *CT* tus actos tienen impacto en lo que ocurre en el futuro: nos encontramos con una actuación con una sola dirección y no puedes interactuar posteriormente con lo ocurrido. En cambio, en ***FFXIII-2*** puedes moverte por la línea del tiempo con tu propio criterio.

¿Nos podéis decir algo sobre los futuros DLC?

Únicamente que la versión *preorder* del juego incluye trajes para Noel y Serah, y al monstruo Omega. Más adelante habrá más monstruos y vestuario.

¿Y sobre un nuevo *FFVII*?

(Risas. Muchas. Demasiadas) Por ahora no podemos decir nada.


3D Compatible Game
PlayStation Network
PlayStation Move
SONY
7
www.pegi.info
MEDIEVAL MOVES
ARCOS, BALLESTAS, GOLPES DE ESPADA...
TU MANDO, TU BATALLA.
Coge tu PlayStation® Move y haz que tus movimientos
de ataque ganen la batalla contra el ejército de esqueletos
del malvado hechicero Morgrimm en Medieval Moves.
Solo para PlayStation® Move.
es.playstation.com
PS3
PlayStation Move REQUERIDO
Medieval Moves
PS3
PlayStation 3



Kingdoms of Amalur: Reckoning™

Tras un intenso periplo por tierras inglesas, traemos detalles frescos del primer título de 38 Studios. Un universo rico y pleno de detalles, sumado a un sistema de combate forjado a base de acertadas inspiraciones, articula las bases de un lanzamiento que a partir de ahora seguiremos con mucho detalle.

Cada enemigo tiene puntos débiles distintos. Descubrir sus flaquezas nos permitirá solucionar los combates por la vía rápida.







Con nuestra **PS3** en período de madurez da gusto comprobar cómo su catálogo goza de una variedad y calidad en casi todos los géneros difícil de ver en otros sistemas. Incluso los clásicos *Action RPG* más tradicionales de PC cuentan ya con una terna reseñable de opciones donde elegir. Títulos del renombre de *Dark Souls*, *Mass Effect 2*, *Fallout NV* o el reciente *Skyrim*, dan buena muestra de la calidad y variedad que ostenta este género. Aun sabiendo el *handicap* que supone dicho *line-up*, **38 Studios** se ha lanzado a crear su propuesta y para hacernos partícipes de ella, nos desplazamos a Guildford (curiosamente el lugar que vio nacer a Peter Molyneux), una ciudad al sur de Londres donde nos reciben en las oficinas de **EA** con gran expectación. Sin charlas previas ni sesiones de convencimiento, directamente cogemos el *pad* de **PS3** para explorar durante varias horas los vastos terrenos de *Amalur* en una *beta* que parece muy avanzada , todavía, a tres meses de la salida del juego. El primer trámite nos lleva a crear nuestro personaje en un completo editor que permite elegir entre cuatro razas distintas y personalizar varios de los parámetros y características físicas del mismo. Esto, sin embargo, no condicionará nuestra forma de juego, ya que conforme avancemos en nuestra aventura podremos orientarlo «al gusto» en un completo árbol de habilidades, tanto de combate como relacionadas con todo tipo de destrezas. La exploración se torna fundamental desde un principio, ya que habrá cientos de tesoros y armas escondidas por todo *Amalur*. Hasta en esto nos tocará usar nuestra pericia para abrir cofres a base de ganzúas, superar *puzzles* o evitar mortíferas trampas. La libertad que se otorga al jugador desde un principio no viene reñida con un trabajado guion ideado por R.A. Salvatore (escritor de novelas como *Forgotten Realms*) que comienza con la propia muerte de nuestro personaje.

De ahí en adelante, la toma de decisiones en las conversaciones (al estilo *Mass Effect*) nos permitirá actuar como todo un héroe o un vil villano, a lo largo tanto de la historia principal como de los diversos *sidequest* que encontremos a nuestro paso.







LUCHA POR TU VIDA. Lejos de ser un machacabotones que invite al «farmeo», Reckoning está elaborando uno de los sistemas de combate más complejos del género gracias a la diversidad de armas, combos, magias e incluso QTE.



CON TODO LUJO DE DETALLLES

Solo hay que echar un vistazo a los artworks de algunos de los personajes para darse cuenta del mimo que se está poniendo al diseño del juego. Amalur es un reino ocupado por toda clase de razas que se encuentran perfectamente diferenciadas a simple vista.

Por lo dicho hasta ahora, ***Reckoning*** no se desmarca especialmente de otros juegos del género. No obstante, la faceta que logra este objetivo es, sin duda, el sistema de combate. Para que os hagáis una idea, tomando como referencia el ejemplo de *Demon's Souls*, ***Reckoning*** hace hincapié en el movimiento y el *timing* de los golpes. Además, se incluye un sistema de *combos* más propio de los *hack & slash* que permite encadenar varios golpes y un *Bullet Time* a modo de límite para atacar a los enemigos con mayor facilidad, culminando con *QTE* de lo más espectacular. Otra inclusión más que recoge la espectacularidad de cualquier *God Of War* y que servirá de colofón al derrotar a alguno de los muchos jefes finales que nos cerrarán el paso. Por si os parece poco habrá fases en las que el sigilo entra en acción para facilitar nuestro avance y añadir otra interesante variable. Todo ello con un equipamiento personalizable, gracias a los distintos tipos de armas que encontramos y que nosotros mismos podremos mejorar o crear con ayuda de los armeros.

Todo este fondo jugable se ve envuelto en un mundo rico en variedad de escenarios y una faceta artística más que cuidada. En este caso las manos de Ken Rolston y Todd McFarlane dibujan con maestría un universo completamente nuevo y diferenciable, marcado por una línea muy colorista y un inspirado diseño de enemigos.

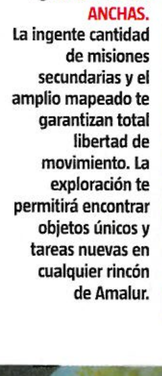
Satisfecha nuestra inquietud y ya de camino de vuelta al hotel no podemos dejar de preguntarnos si ***Kingdoms Of Amalur: Reckoning*** podría estar terminado antes de febrerSo. La respuesta parece evidente cuando contemplamos el panorama de títulos de alta producción de aquí a final de año. Evitar una competencia feroz y optimizar todo lo posible el juego nos parece una decisión inteligente por parte de **EA** y que beneficiará a los jugadores. Esta vez toca esperar.





Reckoning recoge ideas de juegos tan distintos como Darks Souls, God Of War u Oblivion, y los acopla con verdadera maestría







CAMPA A TUS ANCHAS. La ingente cantidad de misiones secundarias y el amplio mapeado te garantizan total libertad de movimiento. La exploración te permitirá encontrar objetos únicos y tareas nuevas en cualquier rincón de Amalur.

UNA EDAD MEDIA MUY PECULIAR

Con un diseñador como Ken Rolston (responsable de juegos como *Morrowind* u *Oblivion*) y un director de arte del renombre de Todd McFarlane (creador de *Spawn*) el resultado solo podía ser bueno. *Arland* se representa como un mundo lleno de colorido con todo tipo de escenarios y un bestiario realmente espectacular, como podéis observar en los diseños de arriba. El resultado visual da una seña de identidad propia a ***Reckoning***, algo difícil de conseguir hoy en día.

TRÍO DE ASES

Rodearse de los mejores no es una garantía de éxito, aunque ayuda mucho a conseguirlo. Con el guíon de R.A. Salvatore, un mundo creado por Ken Rolston y los diseños al mando de Todd McFarlane, **38 Studios** deja el universo de *Arland* en buenas manos. Esto, unido a un buen sistema de combate y misiones por doquier, augura que en febrero tendremos juegazo asegurado.











THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

ROLAZO EN TODA LA CARA



PS3

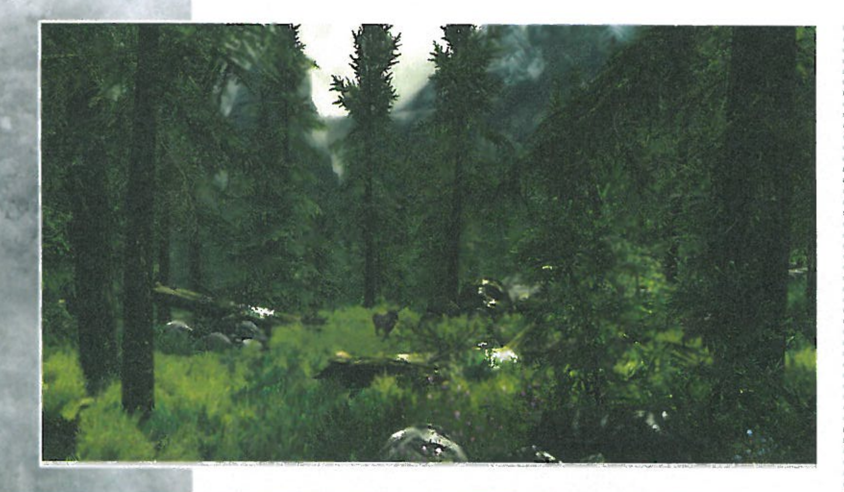
Género
RPG
Compañía
Bethesda
Desarrollador
Bethesda
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.376 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
149,95 € (Edición Coleccionista)
www.elderscrolls.com
18

LA ALTERNATIVA



TES IV: OBLIVION
No se nos ocurre mejor alternativa que la anterior entrega de la serie. Un clasicazo.








Skyrim está plagado de antiguas tumbas y túmulos con unos habitantes poco habituados a las visitas...



¡ES LA GUERRA!

Guerra por todas partes: es lo que nos gusta de los juegos de rol, y ***Skyrim*** lo ofrece hasta en la misma espina dorsal de su argumento. Y todo lo demás está ahí también, claro: el saqueo indiscriminado de toda pieza de equipo que se ponga a tiro, el robo, los flechazos titánicos cuando se usa bien el sigilo, las armaduras y armas mágicas, las gemas del alma, los hechizos, la mayoría antiguos conocidos por los seguidores de la serie... Y ahora, esos «gritos» de los que hablamos más abajo. Todo vale en esta lucha constante.





Han pasado 200 años desde que Martin Séptim, con la inapreciable ayuda de un desconocido aventurero que seguramente conoces, pusiera fin a la crisis de *Oblivion* que se relata en los Antiguos Escritos (cuarta parte, para ser exactos). Pero el Imperio ha dejado, otra vez, de ser un lugar tranquilo... para goce y disfrute (largo, además) de todo jugador que se acerque a ***Skyrim***. Porque el territorio del norte, precisamente el *Skyrim* que da nombre al juego, está sumido en una grave guerra civil desde que los Capas Blancas se rebelaran contra el poder imperial. Ahora, cada *jarl*, o señor de la guerra, vela por sus propios intereses y los de su comarca. Y, por si fuera poco, otra amenaza ha surgido en *Tamriel*: los dragones han vuelto.

Este es el panorama que encontramos en los primeros minutos de ***Skyrim***, la quinta entrega de *The Elder Scrolls*, la franquicia rolera por antonomasia de **Bethesda**. Una fría tierra en conflicto, unos enemigos muy grandes que quitan el aliento solo con mirarlos (al menos las primeras veces, y hasta que empiezan a hacer mucho daño con el suyo), y un personaje que, en la tradición de la serie, no sabe quién es y podremos personalizar a nuestra medida desde el principio.

¿Hacia dónde camina ***Skyrim***? En este apartado, el de la generación de personaje, las cosas siguen más o menos como estaban, con decenas de opciones para dibujar a nuestro amnésico personaje como queramos. No obstante, el principal cambio aquí, leve, podría parecer, es uno que en realidad impregna todo el juego: las clases han desaparecido.

Como anticipábamos en la *preview* del mes pasado, ya no elegimos profesión para nuestro personaje. Lo que no es sino la punta del iceberg del nuevo sistema de progresión que implementa ***Skyrim***. Si antes teníamos varios atributos que regían una treintena de habilidades, principales y secundarias según la clase elegida, ahora desaparecen los atributos como los conocíamos, y en cada subida de nivel solo elegimos mejorar uno de los tres »



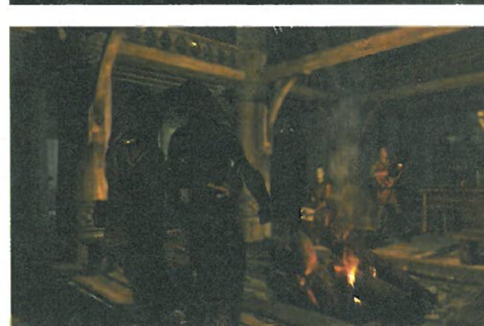


Sabías que...

Algunos de los referentes que los creadores de Skyrim han manejado pasan por nombres como Cormac McCarthy, Robert E. Howard o H.P. Lovecraft.

El héroe, solo ante el peligro. Menos mal que su inventario estará plagado de armas, pociones, y un nutrido arsenal de hechizos...





HABILIDADES Y MEJORAS

En ***Skyrim***, en lugar de obtener mejoras genéricas según sube el nivel de las habilidades (aprendiz, maestro, etc.), podremos elegir «ventajas» para las que queramos perfeccionar, tales como menor gasto de magia para hechizos, ataques más rápidos o eficaces, mayor protección de armadura, etc. Las ventajas se agrupan en un árbol a modo de constelación, y se pueden activar, a razón de una por nivel, cuando alcanzamos el grado necesario en cada habilidad.



SKYRIM APUESTA POR UN ROL MÁS DIRECTO Y ENFOCADO A LA ACCIÓN QUE AL ESTUDIO

básicos que existen (magia, salud y aguante) y una mejora para la habilidad que decidamos, disponibles en función de su nivel (ver cuadro, ahí arriba). Esto implica que ***Skyrim*** prescinde de cierta profundidad rolera en favor de un sistema más directo y lineal, donde mejoramos las habilidades que usamos y queremos potenciar, configurando nuestra «clase» en función de la experiencia. Queda fuera, por tanto, aquel *efficient levelling* que en *Oblivion* permitía subir 5 puntos cada atributo a cambio de un cuidado seguimiento de qué habilidades subíamos de nivel y cuántas veces, y que permitía un «personaje total».

O, dicho de otro modo, ***Skyrim*** apuesta por un rol de acción mas evidente, en lugar de aferrarse a la tradición más «de papel y lápiz». Lo que no quiere decir que resulte superficial (al contrario, el limitado avance en las ventajas hace pensarse mucho y pronto qué tipo de personaje queremos), sino que invita a no perderse en distracciones del *levelling* y conseguir personajes poderosos en lo que más usamos. La prueba es la cierta rapidez con que nuestros golpes de espada se convierten en letales combinando un uso intensivo, cierta reflexión en la elección de mejoras y habilidad personal en el combate.

Porque aquí también hay cambios. En ***Skyrim*** podemos colocar un arma o hechizo en cada mano, controladas por los gatillos. Arma y escudo, arma a dos



No deja de impresionar: ver a un dragón sobrevolarte buscando el momento en que lanzarse sobre tu cabeza es algo de lo que no se cansa uno en Skyrim...



Los compañeros son ahora más habituales y prácticos que en Oblivion: podéis intercambiar objetos y pócimas, por ejemplo, desde las opciones de diálogo.

Ahora podrás ir corriendo a todas partes sin preocuparte de que suba la habilidad de atletismo (ya no existe) y rompa tu cuidada planificación de nivel.



Sí, tu personaje molará tanto como este. No tengas miedo del cuerpo a cuerpo con un dragón. Eso sí, cuidado con su ataque devorador. Ya nos entenderás, ya...

manos, arma y hechizo, incluso hechizo y hechizo, que podrán combinarse con efectos devastadores. Además, existe un botón de *sprint* utilísimo en el fervor del combate, y golpes críticos (con su correspondiente animación) que pueden acabar con un enemigo de una sola estocada... O con nosotros, cuando es un enemigo el que asesta el crítico. Esto hace el combate mucho mas diverso, intenso, directo y también puñetero cuando tras mucho bailar y gestionar hechizos, pócimas, venenos, golpes y movimientos, te expones demasiado a ese gigante cabreado y el condenado consigue un crítico mortal.

Los cambios en ***Skyrim*** son profundos, aunque el pasear por sus tierras nos resulte tremendamente familiar, pese al enorme paso adelante que ha experimentado su grafismo. Los paisajes son espectaculares, correr por el bosque nevado mientras controlamos con la vista a ese dragón (o dragones) que sobrevuela nuestras cabezas, lo es aún más. Y los personajes que pueblan el mundo del juego parecen, ahora sí, llevar su propia vida. De hecho, muchas veces, pararse a escuchar conversaciones aleatorias entre personajes puede ser de gran ayuda en algunas misiones.

Estas, las misiones, siguen un esquema tradicional, con abundancia de encargos secundarios y visitas a mazmorras que también han ganado en espectacularidad y complejidad. No hay lugar al

Grita con fuerza

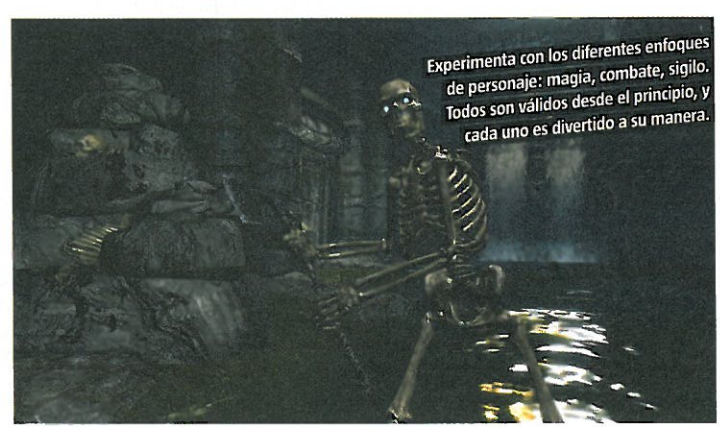




No queremos desvelar mucho de la historia, pero todo gira en torno al descubrimiento de cierto poder del personaje principal y su relación con los acontecimientos que asolan ***Skyrim***. Sí os diremos que el poder en cuestión permite aprender palabras en el idioma de los dragones, que combinadas permiten desbloquear hechizos poderosos independientes de los que equipamos en las manos.

SKYRIM TE INVITA A CONCENTRARTE SOLO EN LAS HABILIDADES QUE QUIERAS USAR

Algunos de los hechizos más poderosos son realmente devastadores. Ideales cuando uno está rodeado de gigantes poco amistosos...


Experimenta con los diferentes enfoques de personaje: magia, combate, sigilo. Todos son válidos desde el principio, y cada uno es divertido a su manera.


Las ciudades y pueblos de Skyrim tienen su propio pulso vital, una de las grandes mejoras de esta nueva entrega con respecto a Oblivion, por ejemplo.

aburrimiento, y cada encargo, a veces el más pequeño, invita a explorar el inmenso mapa de juego (para el que, de todos modos, existen medios de transporte rápido: caballos, un servicio de carruajes que conecta ciudades principales, y el clásico viajar rápido de **Bethesda**). Pequeños cambios los hay a montones, pero algunos de los más importantes que quedan por mencionar serían los referentes a las habilidades manuales: herrería y alquimia han mutado notablemente. La primera ya no influye en el estado del inventario (este no se degrada, de hecho), pero sí puede mejorarlo o convertirse en fuente de ingresos; y la segunda se ha vuelto más complicada, con combinaciones de ingredientes que fallan al intentar crear una poción. También se añade el encantamiento (muy útil, para aprender hechizos que imbuir en armas o armaduras), y la minería. Y el regateo y los juegos de elocuencia han desaparecido: esta, de hecho, parece tener un papel menos importante, aunque sigue siendo una habilidad.

Es difícil resumir y analizar un juego de la talla de ***Skyrim***... ¡incluso en cinco páginas! La historia es intensa y atractiva, los cambios en la mecánica suponen un nuevo reto, más directo, menos clásico, pero con una profundidad nueva en la serie y que ofrece amplias posibilidades. Los personajes y los diálogos también han recibido un empujón, y la relación con aquellos resulta ahora más natural. Tenemos también compañeros que se nos unirán desde bien temprano en el juego, si es que no preferimos jugar como lobos solitarios. Pero la sensación principal del juego es la de volver a casa, a un mundo conocido y familiar, que ha sufrido una reforma a la que hay que acostumbrarse, pero que acaba por convencerte de que las cosas están mejor que como estaban. Y, demonios... ¡hay dragones!



ARTESANÍA NÓRDICA

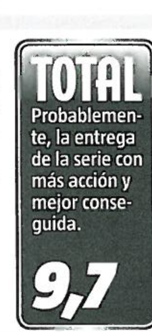
Skyrim bien puede considerarse una revisión de toda la serie *Elder Scrolls*... y también en lo gráfico. La ambientación nórdica refuerza esta sensación, permitiendo a la serie alejarse de aquel medievalismo tan clásico, y casi genérico, de *Oblivion* y anteriores entregas de la serie.

EVALUACIÓN


El nuevo sistema de niveles enfocado a un juego más especializado y directo. La acción es ahora más disfrutable que en anteriores entregas.


Los más clásicos echarán de menos ese componente de papel y lápiz que había en Oblivion. Pero seguro que solo les dura un rato...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Espectacular en todos los sentidos, aunque se nota alguna traza de otros «páramos» de la compañía.	El doblaje resulta impecable, y el sonido tiene una marcada direccionalidad según nuestro punto de visión.	Todo lo bueno del rol y una acción en primera persona a la altura de lo que merecíamos desde Oblivion.	¿Interminable? No creeríais las decenas de horas que llevamos jugadas... y lo que queda por explorar...	Bueno, esto... Hablamos de Elder Scrolls, así que el apartado On-line... vaya, pues eso.	Algunas cargas demasiado pesadas, y algunos momentos de pequeños saltos. Pero nada grave.
9,5	9,6	9,7	9,8	-	9,0







No será fácil justificar ante los peritos del seguro lo de la rotura de la luna y el fulano muerto del capó. Esto no lo arreglan ni los fieras de Carglass.





Género
Shooter
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
DICE
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x24
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1295 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.battlefield3.com
18



BATTLEFIELD 3

DOS TAZAS DE PURO Y HUMEANTE FPS

La eterna rivalidad entre *FIFA* y *PES* promete quedar en una pelea de recreo en comparación a lo que nos van a deparar *Battlefield* y *Call Of Duty* no solo esta campaña, sino en los años venideros. **EA** y **DICE** ya no se andan por las ramas, y desean derrocar a *COD* del trono de los *FPS* bélicos... usando sus mismas armas. ¿Que el público quiere una Campaña a lo Tren de la Bruja, espectacular pero férreamente delimitada por un desarrollo de pasillo? Se lo daremos. ¿Un multijugador capaz de engancharles durante años? No solo lo tenemos, sino que además vamos a potenciar la seña de identidad de la franquicia *Battlefield*: el uso de vehículos. Dicho y hecho. Aquí tenemos ***Battlefield 3***, y aunque tal y como nos temíamos, no alcanza en consola la abrumadora exuberancia gráfica de la versión PC, guarda unos cuantos ases para asombrar a los usuarios de **PS3**. Por mucho que se haya publicitado la potencia del *engine Frosbite 2.0* y su destrucción de escenarios, lo que más nos ha sorprendido es el uso de la luz. Ya sea en los haces de luz que se cuelan por las persianas como en los juegos de sombras que provocan los focos o las bengalas, la luz es la estrella de este *FPS*, que despliega su menú en dos entrantes (Modo Campaña y Cooperativo) y un plato principal (el multijugador On-line) muy contundente.

ESTO ME SUENA... DEMASIADO

El modo Campaña de ***Battlefield 3*** deja un *deja vú* en el jugador, la sensación de que esa estructura en forma de *flashbacks* ya la ha visto antes (¿alguien ha dicho *Black Ops* en la sala?), pero salvo por unos QTE poco inspirados, sus 12 capítulos se disfrutan con alegría, gracias a la variedad de escenarios y la posibilidad de convertirnos en artilleros de un tanque y un caza en dos de las misiones más espectaculares del juego.

La mecánica del modo Campaña sigue al pie de la letra el evangelio pasillero de los *COD*, pero este ***Battlefield 3*** ofrece en momentos puntuales una mayor libertad de movimentos. No despliega ni de lejos al libre albedrío del primer *Bad Company* o los enormes escenarios de *Crysis 2*, pero se agradece la posibilidad de afrontar al enemigo desde varios puntos distintos. También nos ha gustado la idea de situar las seis misiones del modo Cooperativo sobre los mismos escenarios que la Campaña, desde la perspectiva de otros personajes. Puede llegar a ser un infierno si en lugar »

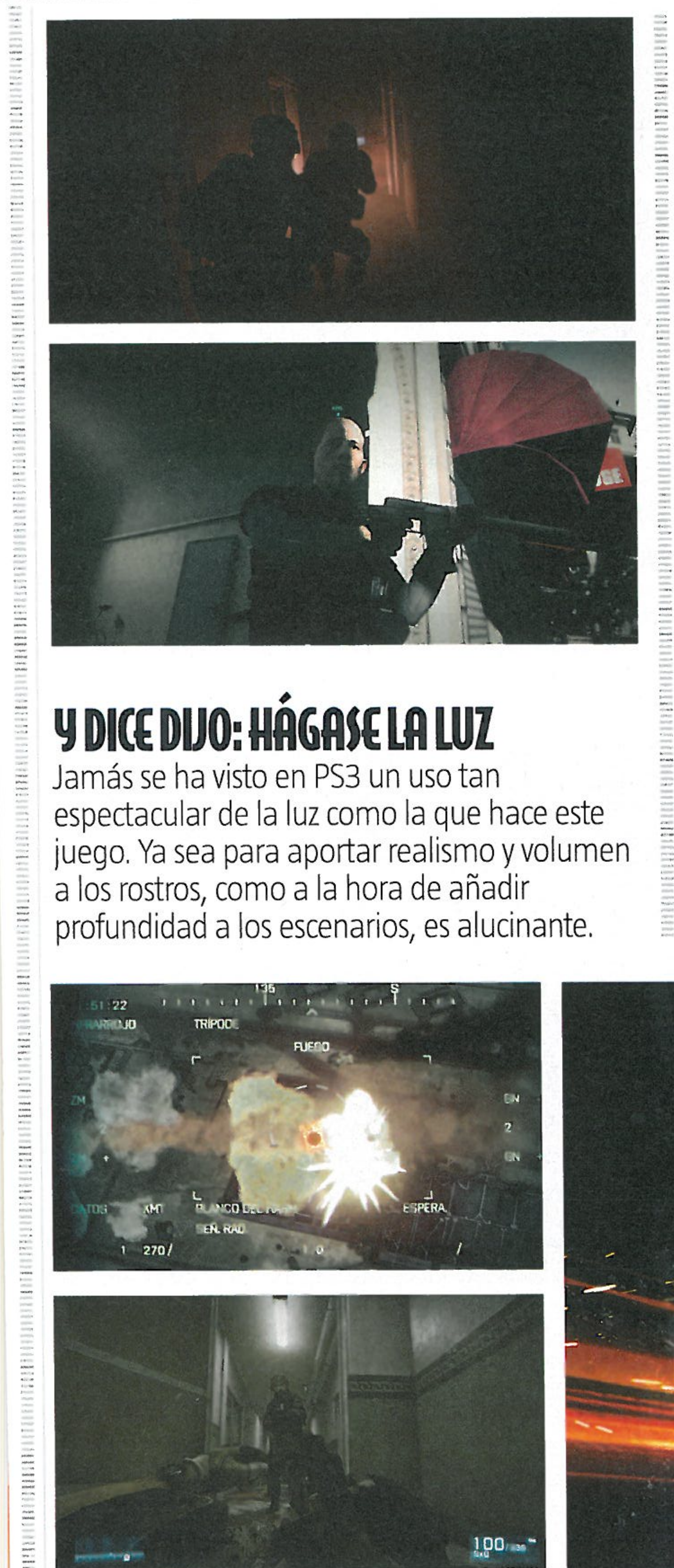
EL MULTIJUGADOR POTENCIA LA SEÑA DE IDENTIDAD DE LA FRANQUICIA BATTLEFIELD: EL USO DE VEHÍCULOS

LA ALTERNATIVA



COD MODERN WARFARE 3.
El rey del género FPS, al que todos quieren desbancar.











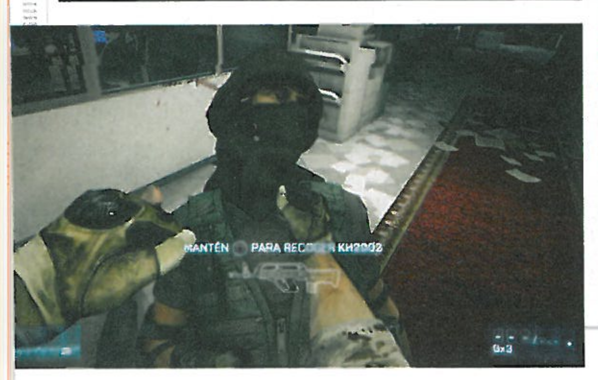
Y DICE DIJO: HÁGASE LA LUZ

Jamás se ha visto en PS3 un uso tan espectacular de la luz como la que hace este juego. Ya sea para aportar realismo y volumen a los rostros, como a la hora de añadir profundidad a los escenarios, es alucinante.

TIRAMOS LA CASA ABAJO. El motor Frostbite 2 permite la destrucción sistemática de muros y coberturas, aunque con más limitaciones de lo que nos esperábamos (o más bien, de lo que nos han estado enseñando todos estos meses a través de la mastodóntica versión PC). Aun así, se agradece el detalle.

















Tobías no debió ponerse en primera línea de fuego antes de aprender a sujetar el arma.



AVIONES, TANQUES Y OTROS UTILITARIOS

No solo tendrás oportunidad de controlar vehículos en el modo multijugador. En la Campaña llegarás a convertirte en el artillero de un tanque, o el de un Caza, en dos espectaculares misiones que acaban sabiendo a poco. También controlarás la torreta de un transporte blindado y te darás algún que otro paseo en jeep durante tu movidito viaje por tierras iraníes.







Algunos QTE están mejor integrados que otros. Frente a la pochez de las peleas cuerpo a cuerpo, los siempre vistosos descensos en rappel.

de jugar con un amigo o un desconocido cabal, lo haces con un papanatas, pero es un buen extra. Aunque todos sabemos que el verdadero corazón del juego, lo que nos ha motivado a todos a pasar por caja, es el multijugador para 24 jugadores. Y en ese aspecto, **DICE** ha cumplido sobradamente.

SÚBETE LOS CALCETINES: ES LA GUERRA

Con sus cinco modos de juego y sus diez gigantescos escenarios, el multijugador de ***Battlefield 3*** es una experiencia apabullante en la que tendrás que invertir semanas y meses de tu vida para empezar a sacarle todo el jugo. Uno puede empezar a disfrutar desde el minuto uno de juego en modos directos como TCT (Todos Contra Todos) Equipo, pero es al formar parte de una patrulla o al manejar un vehículo (hay tanques, *jeeps*, helicópteros y hasta cazas) cuando se empieza a comprender la magnitud que alcanza este juego. Eso, si superas la frustración inicial de verte convertido en auténtica carne de cañón al enfrentarte a tipos con mucha más experiencia y mejor armamento. Solo tres días después de que el juego estuviera a la venta, ya nos vimos las caras con tipos con un grado militar de 40, equipados con silenciadores y linternas acopladas al arma, que nos deslumbraron una y otra vez (la luz, una vez más, deja patente su importancia en el juego). Muchos han criticado que los escenarios parecen diseñados para camperos, pero a nosotros nos han encantado. Son gigantescos, repletos de rutas diferentes, y permiten un mayor uso de la estrategia que en el caso de los *Call Of Duty*. Si no te rindes, y echas en el multijugador las suficientes horas para labrarte un buen arsenal, te esperan meses apasionantes.

Battlefield 3 es un buen *shooter* para **PS3**, perjudicado por las injustas comparaciones con la colosal versión PC, y con el mejor sonido y uso de la luz que hemos visto en un *shooter* hasta la fecha. **EA** quizás no logre desbancar este año a **Activision** y su *COD: MW 3*, pero desde luego, van en la dirección correcta.

EL MULTIJUGADOR ES UNA EXPERIENCIA EN LA QUE INVERTIRÁS MESES DE TU VIDA

Millones de jugadores a la gresca

El modo multijugador ha pasado de ser un extra a convertirse en el corazón de cada nuevo FPS que llega al mercado. El de ***Battlefield 3*** ha sido diseñado para vivir dentro de tu **PS3** durante meses (y aventuramos que años). 24 jugadores, cinco modos de juego (Conquista, Asalto, TCT: Equipo, TCT: Patrulla, Asalto: Patrulla), y el enfrentamiento directo entre soldados, tanques, *jeeps*, helicópteros de ataque y reconocimiento e incluso cazas. Prepárate para participar en verdaderas batallas On-line, en las que la estrategia y la coordinación entre jugadores será el factor que decidirá entre la victoria y la derrota más humillante. Si solo buscas echar una partidita y hacer el Chuck Norris, tú mismo. Pero no durarás mucho frente a tipos que ni siquiera abandonan la partida para ir al baño. ¿Exageramos? No tardarás en comprobarlo...



Manejar un caza no es moco de pavo. Lo normal es que te estrelles las primeras veces. Servidor lo intentó con un helicóptero y fue insultado en un idioma que no es el suyo.



Derribar cazas y helicópteros con artillería: la variante viril y «übercazurra» del tiro al palomo. Ojo, porque las tropas de tierra te detectarán antes de lo que piensas.





No te extrañe si en las primeras partidas no duras vivo ni un minuto. Hasta que no tengas un arsenal decente, te verás condenado a ser mera carne de cañón.



Pégate a los vehículos aliados como un piojo a un colegial: te protegerán de los disparos enemigos. Al menos hasta que vuelen por los aires. En ese momento, más te vale estar lejos.



Lo bueno de Battlefield 3 es que las coberturas no duran mucho frente a las granadas y la artillería. ¿Cansado de ese campero hijodemalamadre? Vúelalo por los aires.

EVALUACIÓN

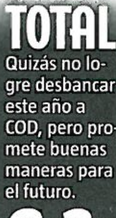


El multijugador, uno de los más profundos e intensos que hemos visto hasta la fecha. El extraordinario uso que ha hecho DICE de la luz.



La injusta comparativa entre la versión de consola y la de PC (ya podrán, abusones, con sus tarjetas gráficas de última generación).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No es la versión PC, pero despliega texturas muy buenas y un impresionante uso de la luz.	Sencillamente brutal. Merece la pena jugar con cascos, o con un buen equipo 5.1. para apreciarlo.	La Campaña frustra por las pesaditas cargas después de morir, pero el multijugador es un vicio.	La Campaña es bastante larga (y algo plomiza), pero el multijugador te garantizará juego por años.	Un festín bélico con 24 jugadores simultáneos, vehículos y escenarios gigantescos.	DICE parecía haber extraído más de anteriores Battlefield, aunque este tiene buenos detalles.
9,0	9,3	9,0	9,4	9,4	8,5



TOTAL

Quizás no logre desbancar este año a COD, pero promete buenas maneras para el futuro.

9,2







Género
Shooter
Compañía
Activision
Desarrollador
Infinity Ward/ Sledgehammer Games
Distribuidor
Activision
Jugadores
x 18
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (25 MB)
P.V.P. Recomendado
70,95€
www.callofduty.com
18

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

SIEMPRE VUELVE A CASA POR NAVIDAD

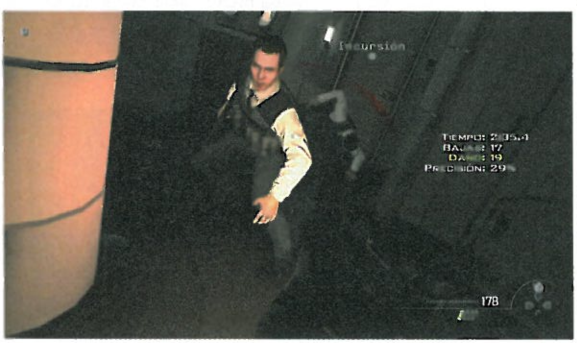
LA ALTERNATIVA



BATTLEFIELD 3 Su campaña es más sosa, pero el modo multijugador tiene poco que envidiar al de COD: MW3.


Cuando las granadas escasean, nada mejor que disparar a un coche hasta hacerle volar por los aires... Junto a unos cuantos enemigos.







SPEC OPS: YO TENÍA UN CAMARADA.

Operaciones Especiales despliega dos modos cooperativos (tanto On-line como Off-line a pantalla partida). Por un lado encontrarás 16 misiones, que recrean momentos de la Campaña desde otras perspectivas (por ejemplo, serás el terrorista que secuestre el avión del presidente). Por su parte, el modo Supervivencia recuerda mucho a los zombis de Treyarch, enfrentándote a oleadas de enemigos mientras canjeas los puntos que vayas cosechando por mejores armas.





Otro noviembre más, la histeria se desata de nuevo. Y nosotros volvemos a analizar un *Call Of Duty*, pese a ser conscientes de que «todo el pescado ya estaba vendido». Las copias del juego vuelan de las tiendas, el multijugador está que arde, y en los informativos se suceden las noticias chifladas referentes al lanzamiento de ***Modern Warfare 3***: en Francia robaron un cargamento del juego usando gas lacrimógeno, mientras que en EE.UU. un demente amenazó con volar una tienda si no le daban la copia que había reservado. ¿Tiene sentido tanta locura? Desde luego, no lo suficiente para gasear a un pobre camionero o dinamitar una tienda, pero si te gustan los FPS es lógico que lleves todo el año soñando con ***MW3***. Y eso que la fórmula empieza a mostrar señales de agotamiento, sobre todo frente a unos competidores (*Battlefield 3*, *Crysis 2*) que, si bien no han dado aún con la ecuación de gráficos y jugabilidad On-line capaz de tumbar a los *COD*, sí nos han ido ofreciendo importantes innovaciones técnicas. Frente a ellos, ***MW3*** parece un producto poco arriesgado, pero claro, nadie en su sano juicio renunciaría a la receta del éxito: unos gráficos deslumbrantes, que jamás abandonan los 60 *fps*, un espectacular modo Campaña (de unas siete horas de duración) concebido una vez más como una montaña rusa y un On-line diseñado para mantener ocupados a millones de fanáticos, que este año contarán además con el atractivo añadido del servicio *COD: Elite*.

QUEREMOS LA CABEZA DE MAKAROV

Los 16 capítulos del modo Campaña de ***MW3***, distribuidos en tres actos, cierran de una vez por todas el arco argumental iniciado por ***Infinity Ward*** en 2007. Soap y Price siguen buscando a Makarov, mientras el mundo entero se derrumba a su alrededor. En los albores de una tercera Guerra Mundial, recorrerás Nueva York, Londres, Hamburgo, Praga y París no con una guía turística en la mano, sino con un arma automática, mientras das caza a las tropas rusas, o a las milicias africanas aliadas con Makarov. Habrá persecuciones, bombardeos desde un AC-130, conocerás (y controlarás) nuevos personajes, y no podrás borrar de tu rostro la misma mueca de «esto es la leche» de todos los



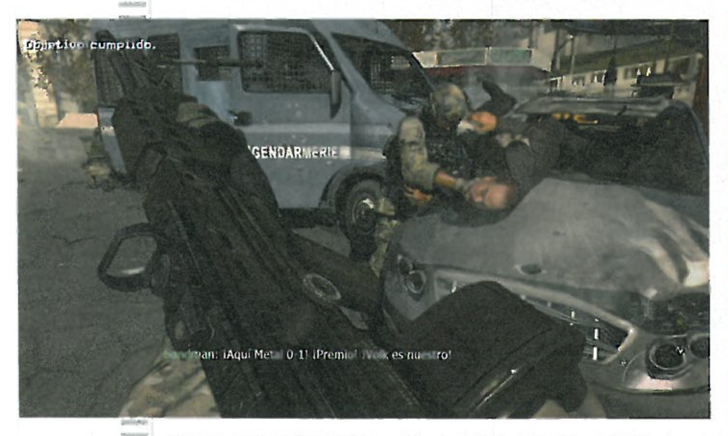


La trama del modo Campaña nos llevará a varios puntos del planeta, encarnando a diferentes personajes.

Regresan los bombardeos desde un AC-130, ahora con París como escenario. Esta calle pasará a llamarse Rue de la Cochambre.

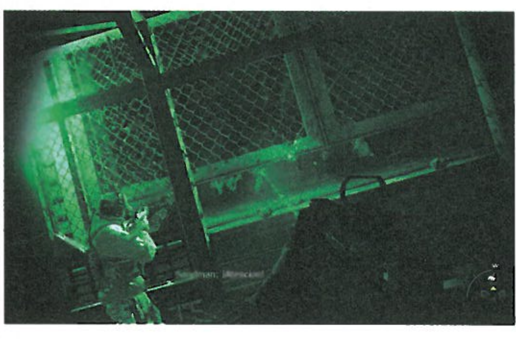


¿La adaptación a videojuego de Origen? Casi. El viaje en avión te proporcionará intensos y hermosos tiroteos a gravedad cero.









Las gafas de visión nocturna cobran menos importancia en esta entrega, pero siempre son un simpático detalle.

años, mientras asistes en primera fila a un espectacular tren de la bruja. Aun así, se le podría pedir mucho más a **Activision**: una mayor libertad de movimientos, como en *Crysis 2*, o unas texturas de mayor resolución. Pero claro, cualquier conato de crítica se hace trizas cuando uno se adentra en la razón de ser de ***MW3***: el multijugador On-line. Por mucho que nos haya gustado la posibilidad de usar el *nanosuit* en *Crysis 2* o las dimensiones de los mapas de *Battlefield 3*, todo queda empequeñecido ante el apabullante menú de modos On-line de ***MW3***, sobre todo ante la capacidad para enganchar al jugador desde el primer minuto de juego. Aunque uno no pueda quitarse de encima la sensación de que es lo mismo de siempre, en cuestión de segundos somos arrastrados a una irresistible vorágine de muerte, venganza y customización de armas y *perks*. A los tres días ya nos hemos topado con fulanos de nivel 50 y hasta 69, pero en ningún momento hemos tenido la sensación de ser carne de cañón, como sucede con el multijugador de *Battlefield 3*. En el On-line de ***MW3*** no encontrarás el realismo y la carga estratégica del juego de **DICE**, pero esa deliciosa sensación de caos, de vengarte del canalla que te ha matado tres veces seguidas, no tiene parangón con ningún otro *shooter* para **PS3**. Ya tendremos tiempo de reclamarle a **Activision** innovaciones más notables en el próximo *Call Of Duty*, pero de momento todas nuestras esperanzas radican en que se mejoren los problemas de conexión, porque los servidores del On-line nos han fallado unas cuantas veces, abrumados, suponemos, por los millones de usuarios que han accedido al multijugador como una tromba.

COD:MW3 no innova tanto como nos gustaría pero está claro que no encontrarás otro modo On-line más divertido e intenso. Solo por eso, los 70 € están más que justificados.

EL ON-LINE SIGUE TENIENDO ESA CAPACIDAD PARA ENGANCHAR DESDE EL PRIMER MINUTO







MULTIJUGADOR: LA RAZÓN DE SER DE TODO ESTO

Pese a dar la impresión de ser una extensión del On-line de *MW2*, el multijugador de ***MW3*** te agarrará por el pescuezo desde el primer minuto y no te dejará libre hasta que la consola estalle o la compañía eléctrica te corte la luz por falta de pago. Entre su inabarcable catálogo de modos de juego, *perks* y *killstreaks*, destaca la habilidad de subir experiencia en las armas que más utilices, la posibilidad de optar entre tres paquetes distintos de *Killstreaks* (Asalto, Ayuda, Especialista), nuevas armas tácticas, una tienda para lograr ventajas a cambio de tus puntos de Prestigio (un guiño a todos aquellos que se tiran no sólo meses, sino años jugando)... Nos ha entusiasmado el *perk* Exceso de Medios, que permite llevar dos armas principales. Aunque no se desbloqueará hasta alcanzar el nivel 47.



París, Nueva York, Praga, Hamburgo... el mundo se va al retrete, y Makarov está a punto de tirar de la cadena.





¿Atacado por una hiena? Como esto siga así, en MW4 esperamos enfrentarnos a tejones armados con nunchakus.

UNA VORÁGINE DE MUERTE, VENGANZA Y CUSTOMIZACIÓN DE ARMAS Y PERKS

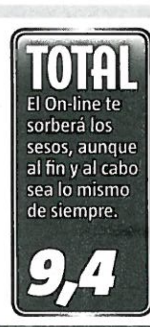
EVALUACIÓN

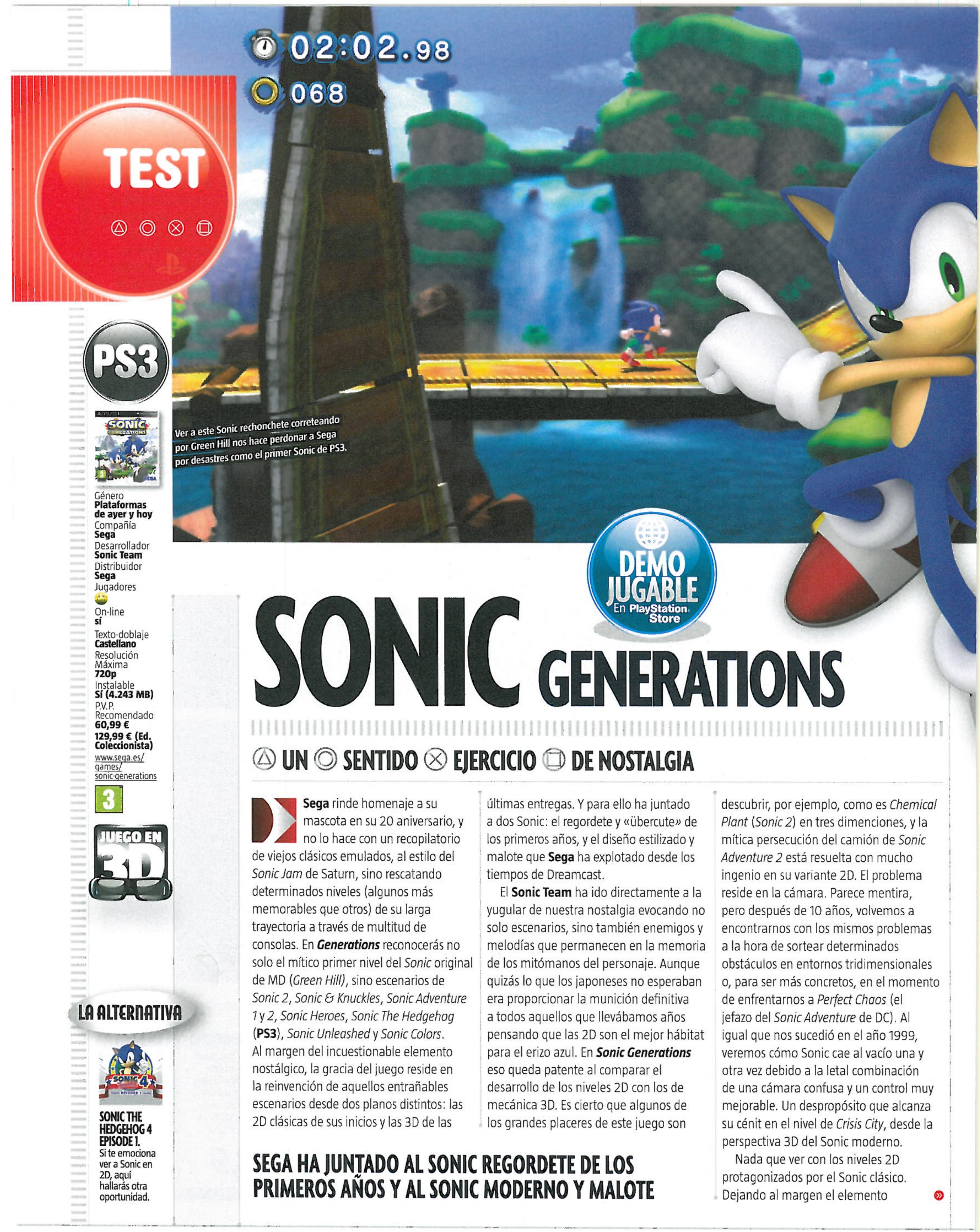


No existe otro multijugador On-line capaz de engancharte con tanta rapidez, ni de mantenerte entusiasmado durante meses y hasta años.

Ya es hora de que Activision innove algo más en el apartado gráfico, y sobre todo de que ofrezca más libertad de acción en la Campaña.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El juego y sus 60 fps son espectaculares, pero ya es hora de que innoven en temas como las texturas.	Correcto doblaje en castellano. La música ha perdido algo de lustre, pero los FX siguen siendo brutales.	Tan reconfortante como volver a casa: en segundos estarás sonriendo mientras tiroteas fulanos.	La Campaña dura unas 7 horas. El cooperativo, y sobre todo el On-line, te engancharán durante años.	La razón por la que existe este MW3. Adictivo, variado, simple y demoledor. Una maravilla.	La estabilidad del On-line debe mejorarse. Y se echa en falta más innovaciones en gráficos.
9,3	9,2	9,4	9,4	9,5	8,9





Ver a este Sonic rechonchete correteando por Green Hill nos hace perdonar a Sega por desastres como el primer Sonic de PS3.

Género
Plataformas de ayer y hoy
Compañía
Sega
Desarrollador
Sonic Team
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.243 MB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
129,99 € (Ed. Coleccionista)
www.sega.es/games/sonic-generations

JUEGO EN 3D

SONIC GENERATIONS

UN SENTIDO EJERCICIO DE NOSTALGIA

Sega rinde homenaje a su mascota en su 20 aniversario, y no lo hace con un recopilatorio de viejos clásicos emulados, al estilo del *Sonic Jam* de Saturn, sino rescatando determinados niveles (algunos más memorables que otros) de su larga trayectoria a través de multitud de consolas. En ***Generations*** reconocerás no solo el mítico primer nivel del *Sonic* original de MD (*Green Hill*), sino escenarios de *Sonic 2*, *Sonic & Knuckles*, *Sonic Adventure 1* y *2*, *Sonic Heroes*, *Sonic The Hedgehog* (**PS3**), *Sonic Unleashed* y *Sonic Colors*. Al margen del incuestionable elemento nostálgico, la gracia del juego reside en la reinvención de aquellos entrañables escenarios desde dos planos distintos: las 2D clásicas de sus inicios y las 3D de las últimas entregas. Y para ello ha juntado a dos Sonic: el regordete y «übercute» de los primeros años, y el diseño estilizado y malote que **Sega** ha explotado desde los tiempos de Dreamcast.

El **Sonic Team** ha ido directamente a la yugular de nuestra nostalgia evocando no solo escenarios, sino también enemigos y melodías que permanecen en la memoria de los mitómanos del personaje. Aunque quizás lo que los japoneses no esperaban era proporcionar la munición definitiva a todos aquellos que llevábamos años pensando que las 2D son el mejor hábitat para el erizo azul. En ***Sonic Generations*** eso queda patente al comparar el desarrollo de los niveles 2D con los de mecánica 3D. Es cierto que algunos de los grandes placeres de este juego son descubrir, por ejemplo, como es *Chemical Plant* (*Sonic 2*) en tres dimenciones, y la mítica persecución del camión de *Sonic Adventure 2* está resuelta con mucho ingenio en su variante 2D. El problema reside en la cámara. Parece mentira, pero después de 10 años, volvemos a encontrarnos con los mismos problemas a la hora de sortear determinados obstáculos en entornos tridimensionales o, para ser más concretos, en el momento de enfrentarnos a *Perfect Chaos* (el jefazo del *Sonic Adventure* de DC). Al igual que nos sucedió en el año 1999, veremos cómo Sonic cae al vacío una y otra vez debido a la letal combinación de una cámara confusa y un control muy mejorable. Un despropósito que alcanza su cénit en el nivel de *Crisis City*, desde la perspectiva 3D del Sonic moderno.

Nada que ver con los niveles 2D protagonizados por el Sonic clásico. Dejando al margen el elemento »

SEGA HA JUNTADO AL SONIC REGORDETE DE LOS PRIMEROS AÑOS Y AL SONIC MODERNO Y MALOTE

LA ALTERNATIVA

SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE 1. Si te emociona ver a Sonic en 2D, aquí hallarás otra oportunidad.





Sería una pena que el reencuentro con el Sonic clásico se quedara en una simple anécdota del 20 aniversario.













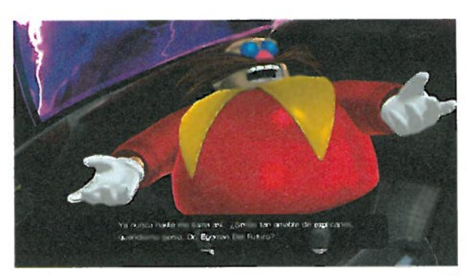
La persecución del camión de Sonic Adventure 2 sigue pareciéndonos tan espectacular y chorra como en 2001.

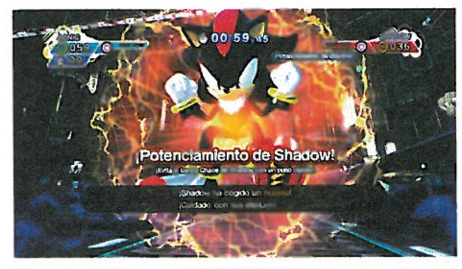
BOCETOS Y REGALITOS

A medida que vayamos superando escenarios y completando retos, acumularemos puntos con los que desbloquear algunas ventajas extra a la hora de jugar, y lo que es mas importante: con los que comprar el mando de MegaDrive que será la llave para acceder al Sonic original de MD, magníficamente emulado. Además, al completar cada reto, aparecerá una campana. Tócala y alcanza la nota musical que escupirá: con ello podrás desbloquear bocetos, melodías y otros extras.

ENEMIGOS ÍNTIMOS

Durante estos veinte años, Sonic ha encontrado aliados... y muchos enemigos. La mayoría de ellos regresan para esta entrega. Además del Dr. Eggman (en sus versiones, la clásica y la moderna), volverás a enfrentarte a viejos rivales como Metal Sonic, Shadow o Silver, en diferentes retos. Al vencerlos lograrás una de las Esmeraldas del Caos, necesarias para transformarte en Super Sonic y acceder al jefazo final del juego.

















El juego no carece de humor, como queda patente en el encuentro entre los Sonic y Tails clásicos y sus versiones modernas. Nos quedamos con los primeros, sin duda.





RETOS A TROCHE Y MOCHE

Cuando superes un escenario con los dos Sonic, surgirán por arte de magia una serie de retos, que irán variando dependiendo del personaje que lleves. En unos tendrás que enfrentarte a viejos enemigos, en otros luchar contra el crono y en algunos realizar tareas especiales, como rescatar animalicos.

» nostálgico, la mecánica y la jugabilidad de estos niveles están a años luz de los niveles tridimensionales. **Sega** debería tomar nota de ello, y replantearse muy seriamente si sería mejor devolver de una vez por todas al erizo a su hábitat natural. Aunque no sean ni tan espectaculares ni tan vertiginosos como los niveles 3D, son los niveles de corte clásico los que salvan a ***Sonic Generations*** de revivir desastres pasados como el de *Sonic Heroes* para **PS2** o *Sonic The Hedgehog* en **PS3**. Y habría sido una pena, porque este *Blu-ray* destila amor hacia la franquicia. No solo por el abultado apartado de extras (entre los que se incluye el *Sonic* de MD, impecablemente emulado), sino por multitud de detalles que los fans sabrán apreciar. Desde esos carteles de «Se Busca», con los rostros de Mighty y Ray (compañeros de Sonic en su estreno en los salones recreativos), a las bromas referentes a los sucesivos cambios en el nombre del archienemigo del erizo (¿Robotnik? ¿Eggman?). El duelo contra Metal Sonic, descubrir cómo se han recuperado a los personajes del oscuro *Knuckles Chaotix* de Sega 32X... Se nota que **Sonic Team** ha puesto todo su cariño en este juego. Lástima que no hayan dedicado esos mismos esfuerzos a pulir el comportamiento de la cámara en los niveles 3D. De haber sido así, estaríamos hablando del mejor juego de Sonic desde los tiempos del Mega CD. Aun así, es muy superior a todo lo que ha protagonizado en estos últimos años, aunque sea por esos niveles 2D, que además de trasladarnos a un pasado mejor, podrían ser la llave para devolver en un futuro toda la gloria a este erizo azul. Veremos qué sucederá en los próximos 20 años. ○

EVALUACIÓN



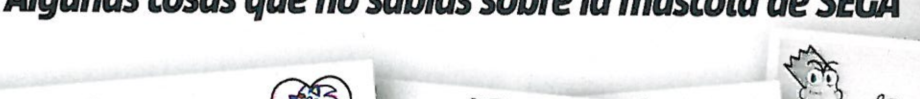
El diseño y la jugabilidad de los niveles protagonizados por el Sonic clásico. Reencontrarse con melodías inolvidables de la era de MegaDrive.

✕ Parece increíble que diez años después sigamos encontrando los mismos problemas de cámara en los niveles del Sonic moderno.

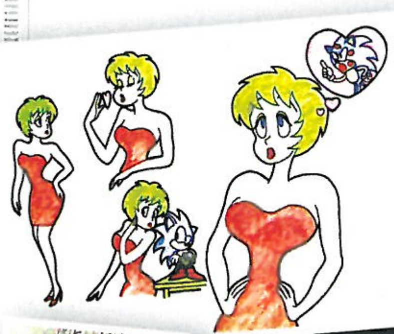
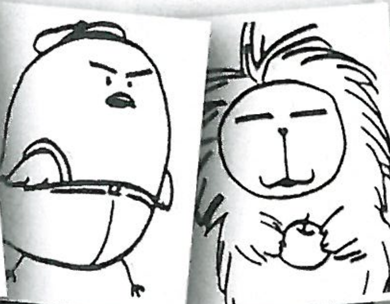
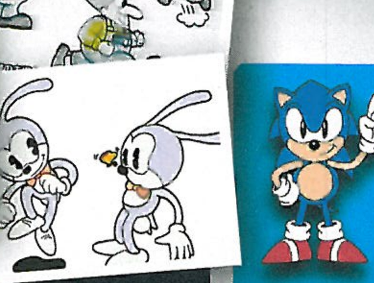
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El rediseño de niveles clásicos es una delicia. No acabamos de entender cómo falla tanto la cámara.	Sonic habla en castellano. Ojo a las versiones de temas clásicos de la saga, son maravillosas.	Nada que objetar al Sonic clásico. Otro cantar son los niveles 3D y sus problemas de cámara.	No te costará demasiado llegar al final, aunque completar todos los retos te llevará algo más.	Únicamente descarga de contenido (el primero, disponible con la Edición Coleccionista).	Los afortunados poseedores de televisores 3D disfrutarán como enanos viendo a Sonic corretear.
8,6	9,2	8,0	8,3	-	8,0



SONIC CUMPLE 20 AÑOS



Algunas cosas que no sabías sobre la mascota de SEGA



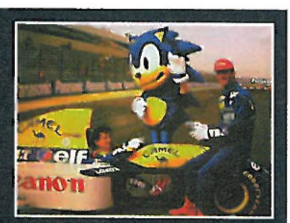

EL CAJÓN DE LOS PROTOTIPOS

El proyecto Needlemouse (el nombre en clave que recibió Sonic durante su desarrollo) dejó tras de sí un montón de diseños del héroe, absolutamente delirantes. Aquí tenéis unos cuantos. Desde un tipo con peto y pelo a lo Bart Simpson, a un conejo digno de los cortos de Disney y Ub Iwerks. Un pollo malencarado y un puercoespín (lo de los pinchos ya estaba claro) fueron otras de las creaciones que acabaron en la basura. Nuestro favorito, sin duda, es esta rubia llamada Madonna (no es broma), que iba a ser la novia de Sonic. En Sega debieron pensar que la relación romántica entre un erizo y una humana no iba a ser bien vista en algunos mercados, así que la sustituyeron por Amy.



UN PARIENTE LLAMADO RISTAR

No todos los prototipos de Sonic fueron a la basura. Uno de ellos, el conejo que agarraba objetos con las orejas, fue reciclado por Sega para dar vida a otro héroe plataformero de MegaDrive: Ristar. Las vueltas que da la vida.

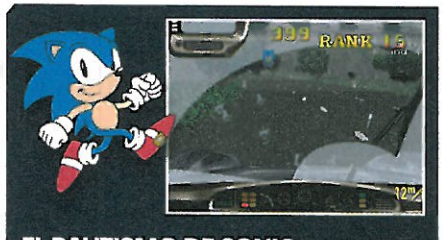
UN RAYO AZUL SOBRE LA PISTA

En 1993, Sega patrocinó al equipo Williams de F1, en el que competían Alain Prost y Damon Hill, vestidos con guantes blancos y zapatillas rojas. Además, en el Williams-Renault FW15 se podían ver las piernas de Sonic sobre los pedales.




UN GEN LLAMADO SONIC

En 1993, unos científicos descubrieron un nuevo gen, y lo bautizaron como Sonic Hedgehog Homolog (SHH). En 2009, un equipo de Harvard descubrió un inhibidor para este gen, al que se le llamó Robotnikinin, en homenaje al archienemigo del erizo.



EL BAUTISMO DE SONIC

La primera aparición de la mascota de Sega no tuvo lugar en el cartucho de MD, sino unos meses antes en forma de adorno de retrovisor en Rad Mobile, una coin-op de Sega AM#2, que llegó a los salones recreativos en Abril de 1991.



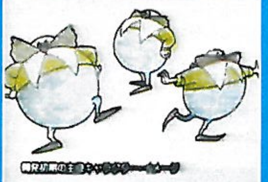

URKEL LE PUSO VOZ A SONIC

El actor responsable de poner voz a Sonic en las tres series de animación que se emitieron en EE.UU. no fue otro que Jaleel White, el actor que daba vida al inolvidable Steve Urkel de la serie Cosas de Casa.



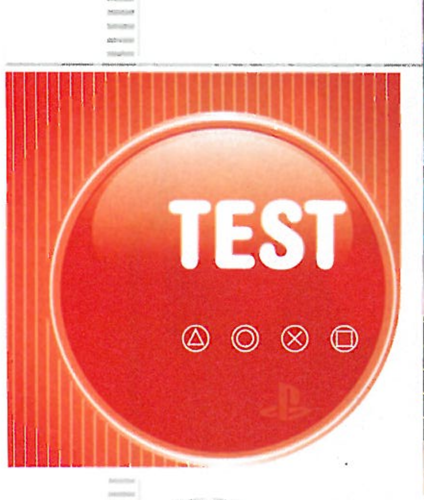

¿SONIC 2 HD?

En el año 2007, esta imagen se propagó por la Red a toda pastilla, alimentando aun más los sueños por ver algún día un remake HD de Sonic 2. En realidad no era la captura de ningún juego, sino un fondo de escritorio creado por un artista llamado Alchemist. ¿Bonito, eh?

UN VILLANO MUY PRESIDENCIAL

El archienemigo de Sonic nació, como el erizo, de la mano de Naoto Ôshima. Fue una más de sus propuestas a la hora de crear una mascota para Sega. Pero al final, este bigotudo personaje (inspirado en el presidente Theodore Roosevelt) acabó siendo el malo de la historia.





Una de las misiones que te encargarán será hacer que el cliente se lo pase en grande dentro del coche sin que los paparazzi os fotografíen. Para ello te irán indicando objetivos, como ocasionar dos choques fallidos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store







Género
Sandbox
Compañía
THQ
Desarrollador
Volition
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.035 GB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
saintsrow.com
18

SAINTS ROW THE THIRD

¡MÁS MORBO Y MÁS DIVERSIÓN!

Con recelo, pero con muchísima curiosidad, me adentré en *Steelport* y, en cuestión de segundos, empecé a pensar como lo haría un *Saints Row*. Su espectacular comienzo no se anda con tonterías y te engancha como pocos juegos. Tras volar por los aires un edificio, saltar de un avión y escoltar a tu colega desde un helicóptero, te dices: ¡Dios! Qué vendrá después. La intensidad baja de nivel, pero no su atractivo; jugar a ***SR The Third*** es como comer chocolate: efímeramente satisfactorio. De repente necesitas imperiosamente robar un coche para cumplir una misión, ya sea rescatar a unas mujeres de vida alegre o limpiar una calle de maleantes dominados por la banda rival, *The Morning Star*. Sea el desafío que sea, al conseguir la victoria el placer recorrerá tu piel, pensando nuevamente en el siguiente objetivo. ***SR The Third*** es adictivo, más que su predecesor, en parte debido a que en cierto modo es algo más lineal. Esta vez no será necesario ganar respeto cumpliendo infinidad de actividades secundarias para acceder a la principal; ahora es al revés: una vez superada la principal se desbloquearán en el mapa las áreas donde se encuentran dichas actividades secundarias. Así pues, puedes elegir seguir la historia o entretenerte

SE COLUMPIA ENTRE EL REINO DE LO ABSURDO Y EL SUMIDERO DE LA REALIDAD

en desafíos a bordo de un tanque, un helicóptero o pruebas «menos serias» tipo *Humor Amarillo,* donde tendrás que avanzar por habitaciones repletas de trampas y sociópatas disfrazados. Desconcertante, ¿verdad? ***SR The Third*** se columpia entre el reino de lo absurdo y el sumidero de la realidad. De repente puedes verte en una espeluznante emboscada donde mafiosos hechos y derechos te están zurrando de lo lindo, como que un tío disfrazado -de gatito *Blinx*, o eso parece- te hace la vida imposible. Lo mismo sucede gráficamente: a veces tienes la sensación de deambular por las calles de *Grand Theft Auto IV* y otras por las de *Sly Raccoon*. Intencionado o no, resulta chocante y -en ocasiones- decepcionante.

Un *Sandbox* a hurtadillas infinitamente mejor que la anterior entrega, ya que esta vez podrás elegir cómo terminar una misión. Por ejemplo, si desactivas la bomba y evitas que el edificio salte por los aires, te bonificarán con dinero permanente; si por el contrario, decides volar el edificio, te gratificarán con respeto. Tú eliges. Otro aspecto mejorado es que, en esta tercera parte, se han eliminado los objetos para recuperar la salud. Esta se regenerará automáticamente en cuanto te alejes »

LA ALTERNATIVA

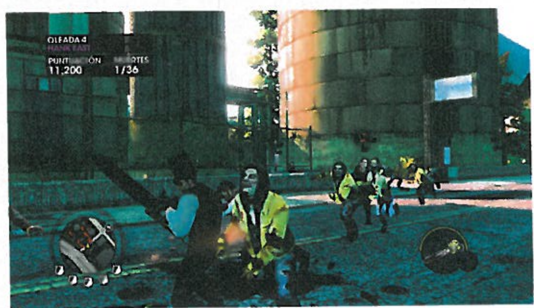


GTA IV. Es el indiscutible rey de los Sandbox, y hay que probarlo sí o sí, si te van este tipo de juegos.

MODO HORDAS

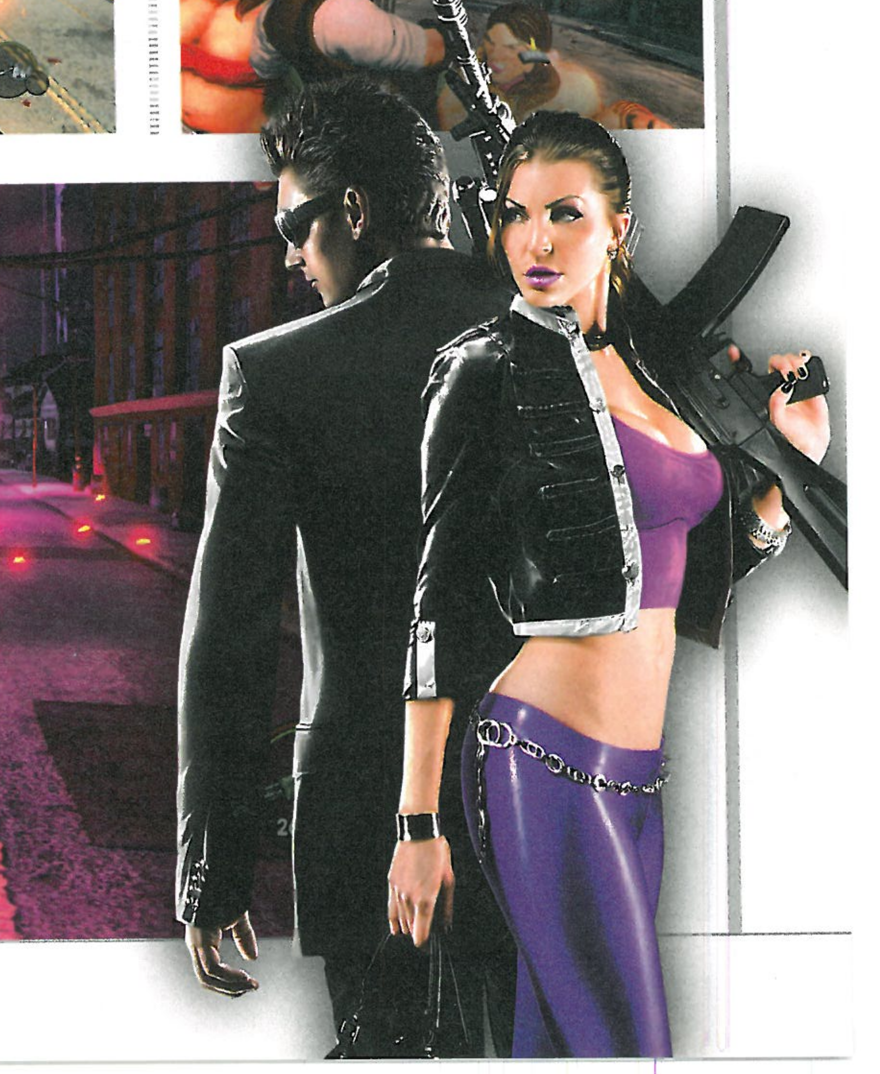
En compañía o solo, en LAN u On-line, este modo multijugador cooperativo te pondrá en la piel de un Saints para hacer frente a hordas de enemigos cuando menos, peculiares: desde sadomasoquistas con «El Penetrador» en mano a zombis putrefactos e, incluso, grandullonas señoritas.



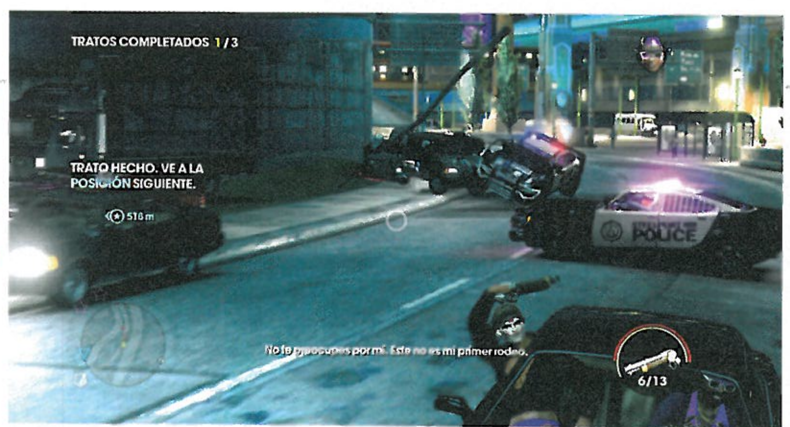




Al finalizar la misión principal encomendada, desbloquearás nuevas submisiones centradas, en este caso, en provocar el caos por las calles de Steelport a bordo de un tanque.

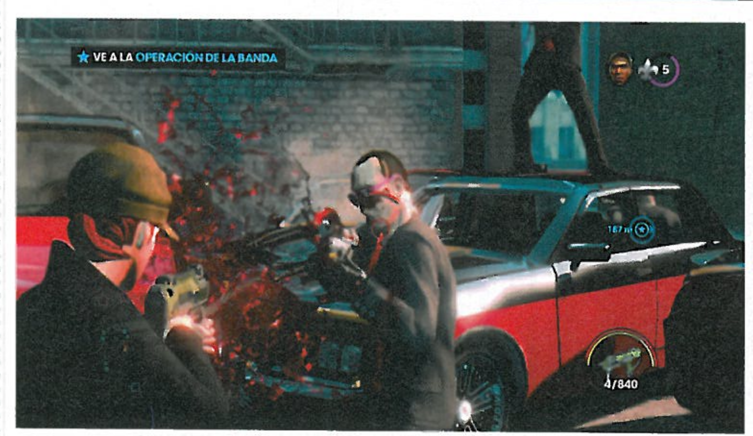


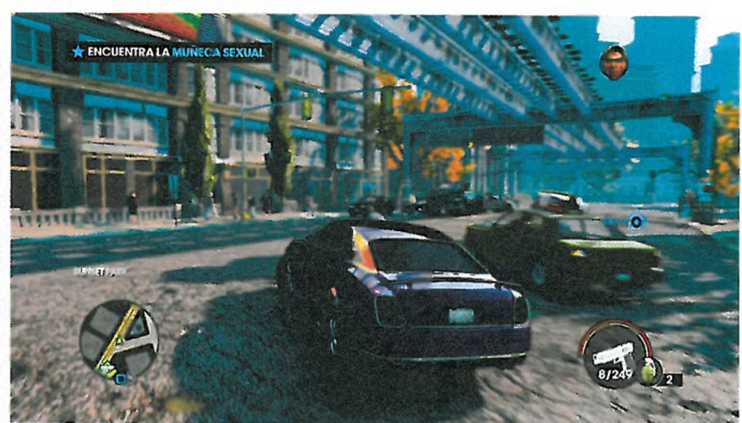






Puede que comiences una fase de día y la termines de noche, pero no te hagas ilusiones: no serás testigo de la transición. Simplemente si te eliminan y comienzas la misión, verás que el sol ya está oculto. Lo mismo sucede con la climatología.







DE SHOPPING. Compra munición y armas más potentes para poder defenderte, hazte con ropa trendy y, lo mejor, adquiere locales y edificios para ganar terreno a The Syndicate y dominar la ciudad.



STEELPORT. Tienes a tu disposición el mapa completo, indicando las áreas de influencia de las bandas, las misiones principales -y las secundarias-, tiendas de armas, tatuajes, ropa...



CIRUGÍA. Entra en un centro de cirugía plástica y cámbiate de sexo. Como puedes ver, antes mi personaje era una chica y conserva su vestido de gala, ahora un travestido con la cara pintada de Geisha.

» de los tiros. Asimismo, se han suprimido los elementos de recolección (como hacer *graffitis*, coleccionar CD). Ahora, podrás centrarte en aspectos más interesantes, como las propias actividades secundarias, hacer *shopping* de ropa, armas y edificios (así te harás con el control de cada distrito dominados por tres bandas: *The Morning Star, The Luchadores* y *The Deckers*), hacerte un tatuaje e, incluso, hacerte un cambio de sexo. Sí, como lees: en el mapa encontrarás varios centros de cirugía estética que por tan solo 500$ podrán hacerte un arreglo de pómulos o transformarte en hombre o mujer.

A VECES TIENES LA SENSACIÓN DE SER UN FANTASMA EN ACCIÓN

La IA tanto de enemigos como el resto de personajes secundarios sigue sin convencer: ciudadanos que ni se inmutan si vas con un lanzagranadas o no se apartan cuando conduces temerariamente, policías que reaccionan tarde a tus disparos... En fin, a veces tienes la sensación de ser un fantasma en acción que nadie ve, ni siente.

El modo competitivo incluido en *SR2* se ha suprimido y se ha potenciado el cooperativo para dos jugadores tanto en Campaña (On-line y LAN) como en el modo Hordas. Lástima que no se contemple la opción de jugar a dobles en una misma consola. Pese a que cuenta con incorrectos detalles, como una dudosa IA o un anómalo apartado gráfico, originalidad y atractivo no le faltan a ***The Third***. Ser testigo de ciertas morbosas escenas en un club sadomaso o la posibilidad de utilizar un curioso arma (a modo de bate) llamado El Penetrador, no tiene precio.

EVALUACIÓN



En SR2 para acceder a las misiones principales debías realizar infinidad de objetivos secundarios. Ahora es al revés, todo un acierto.



Gráficamente baila entre la realidad de GTA IV y ficción de juegos como Sly Raccoon, y resulta bastante desconcertante. La IA es muy justita.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Realidad y ficción: verás detalles como el reflejo de un coche en el asfalto húmedo, o cel-shading en su carrocería.	Escucharás un tipo de música (rap, heavy, pop) según el coche que robes. Buena ambientación en general.	Los 3 niveles de dificultad facilitan las cosas. La IA de los enemigos a veces está muy ajustada, y otras es de risa...	No tan extenso como un GTA, pero es un Sandbox; además incluye opciones multijugador.	Tanto la Campaña, como los distintos modos Hordas se pueden jugar On-line con un amigo.	Gráficamente PS3 puede mucho más. Está a medio camino de la nueva generación.	Secuela mejorada, más divertida y directa. Pero le sigue faltando ambición y garra gráficamente.
8,3	9,0	8,8	9,0	8,7	8,2	9,0







Género
Plataformas
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
UBIart Montpellier
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
 **x4**
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
71,99 €
rayman.ubi.com/rayman-origins/es-ES/

7

Estas fases shooter a bordo de un cómico mosquito son de las más divertidas. En esta, concretamente, deberás engullir los barriles voladores y lanzárselos al pajarito para derrotarle.





RAYMAN ORIGINS

VOLVER A LAS 2D NUNCA HABÍA SIDO TAN MARAVILLOSO

Deliciosamente puñetero. Así vuelve *Rayman*: angelical en apariencia, pero endiabladamente complejo en su desarrollo. Es el regreso a 1995, a los orígenes, cuando la simplicidad no siempre era sinónimo de fácil y cuando las 2D adquirieron sorprendentemente una dimensión preciosista gracias a unos escenarios coloreados, texturizados e inteligentemente simulados a golpe de brocha de pincel, esta vez en HD. ***Rayman Origins*** recupera ese magnífico espíritu y nos purifica visualmente de tanto realismo 3D. Es auténtica fantasía que alimenta nuestra imaginación a través de nuestras retinas: esponjosas nubes, bosques irreverentemente verdes animados por vientos florales que nos elevan a un cielo azul imposible. Es bonito, bello, perfecto... ¡Es delicioso! Después, un impecable *scroll* horizontal nos obliga a movernos con rotundidad para poner en práctica las habilidades que poco a poco iremos desbloqueando, según vayamos cumpliendo desafíos. Unos desafíos que raramente conseguirás superar a la primera, porque a cada paso que des, un nuevo imprevisto aparecerá. Solo tienes dos toques para sobrevivir en cada fase de nivel -si previamente has cogido el corazón de vida-, así que ármate de paciencia y cuando hayas conseguido moverte con cautela, e impulsado por un golpe de viento, entre enemigos puntiagudos repartidos estratégicamente por el escenario, llegarás a una plataforma aparentemente amistosa que por sorpresa se elevará hasta los confines, aplastándote sin compasión. Así que, vuelta a empezar, pero ojo: ya sabes que cuando llegues a esa plataforma lo que has de hacer es pulsar L1 para correr. ***Rayman Origins*** es divertido, ingenioso... ¡Es puñetero! En ocasiones su complejidad es bastante extrema, pero no imposible: se requiere pericia con el mando y paciencia para repetir una y otra vez una misma fase. Este *Rayman* incluso es más exigente que el original de 1995, en el que podías acumular vidas; aunque si juegas en compañía de hasta cuatro amigos la exigencia se suaviza, ya que un compañero podrá devolverte a la acción si te saca de la burbuja en la que levitas. Cada jugador controlará a *Rayman, Globox, Grand Minimus* y a *Dark Teensy* (y sus versiones alternativas como *Dark Rayman* o *Globox Red*) y la cámara se alejará ligeramente para que todos los personajes progresen y cooperen sin quedarse atrás. Así como en otros juegos multijugador (tipo *R&C: Todos Para Uno*) ver a los cuatro héroes en acción es un auténtico caos, en ***Rayman Origins*** la acción de los cuatro es clara, ordenada y distinguible por quien los controla. Un total de 12 entornos diferentes (inspirados en México, en Piratas del Mar, la Antártida o incluso en las gominolas) divididos en 66 niveles que deberás superar con el fin de derrotar a los tenebrosos *Toons* y devolver la paz al maravilloso mundo Claro de los Sueños. Comenzarás sin poderes pero tras los primeros éxitos se te otorgarán habilidades como volar, bucear o hacerte más pequeño para atravesar túneles y grietas en la montaña. Los cuatro personajes se controlan de la misma manera, aunque la diferencia está en el carisma, y siempre es más gratificante jugar como *Rayman*, el rey de las plataformas que nunca decepciona.

RAYMAN ES AUTÉNTICA FANTASÍA QUE NOS PURIFICA VISUALMENTE DE TANTO REALISMO 3D

LA ALTERNATIVA



R&C: TODOS PARA UNO. Plataformas multijugador cooperativo pero sin el preciosismo de las 2D de Rayman.

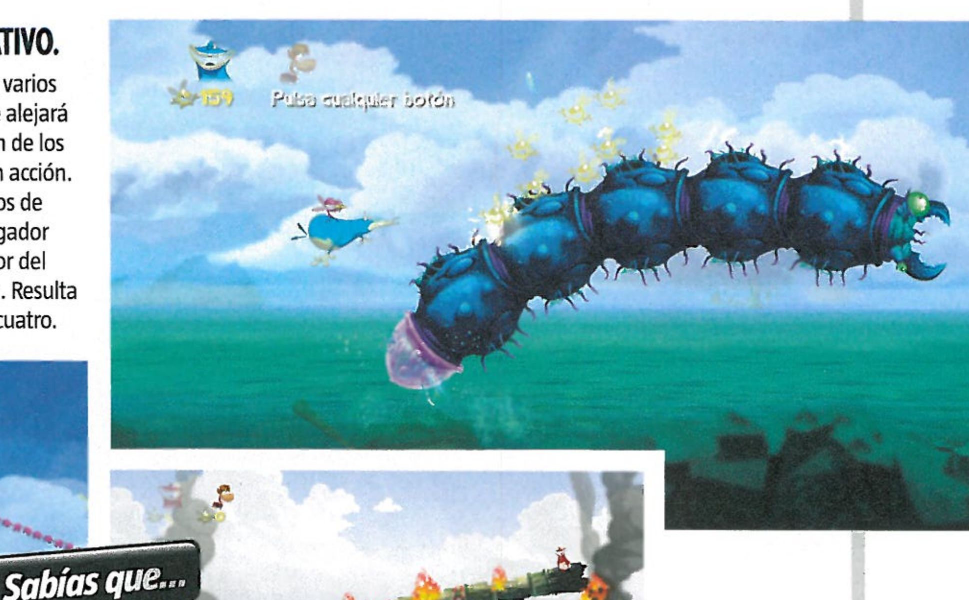






MODO COOPERATIVO.

Cuando juegues con varios amigos la cámara se alejará para facilitar la visión de los cuatro personajes en acción. Es de los pocos juegos de plataformas multijugador que no cae en el error del caos y la destrucción. Resulta maravilloso jugar a cuatro.



Si juegas con uno o varios amigos todo es más fácil, ya que si te eliminan ellos te podrán devolver a la acción.

¿Sabías que...

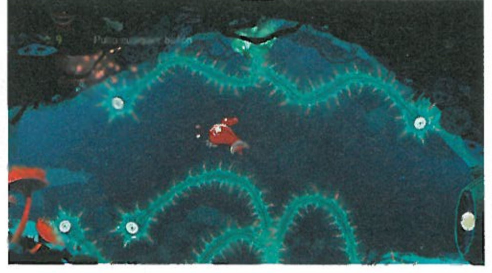
En los primeros bocetos, Rayman tenía brazos y piernas, pero visualmente resultó poco atractivo y decidieron probar sin esas partes del cuerpo. Y así es como se quedó.



AMIGUÍSIMOS. Hasta cuatro jugadores podrán entrar y salir de la aventura para trabajar en equipo. En solitario, escoge el personaje que más te guste, incluso la versión alternativa de cada uno.



EL CLARO DE LOS SUEÑOS. Un total de 66 niveles te esperan en 12 entornos diferentes en los que deberás derrotar enemigos, recolectar Electoons, liberar Lums, y ser muy, muy diestro con los controles.



SUPERPODERES. Comenzarás sin ninguno, pero al superar desafíos se te otorgarán nuevas habilidades como el puñetazo largo, volar, hacerte más pequeño o bucear, entre otros muchos.





EVALUACIÓN

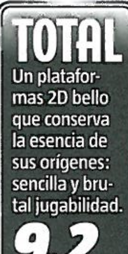


Escenarios 2D deliciosamente bellos, multijugador cooperativo perfecto y un scroll horizontal que añorábamos desde la 32 bits.



La dificultad insignia está presente más que nunca, haciendo que agudicemos nuestra pericia al no poder acumular más de dos vidas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Preciosista y bello como pocos. Escenarios mágicos visualmente gracias a unas 2D y scroll perfectos.	Gran amenización orquestal que desvaría cuando los Electoons chillan cual Raving Rabbids.	Controles sencillos, pero requiere pericia con el mando. Niveles muy puñeteros, pero nunca imposibles.	Un total de 66 niveles de rejugabilidad obligada para encontrar y desbloquear fases ocultas.	El modo cooperativo solo es local, no incluye opciones Online.	Rayman jamás había visto unos escenarios tan amplios y llenos de detalles hasta que llegó a PS3.
9,5	8,8	9,2	9,0	-	8,8



TOTAL

Un plataformas 2D bello que conserva la esencia de sus orígenes: sencilla y brutal jugabilidad.

9,2









Esta entrega soluciona los problemas de cámara que tanto dieron que hablar en el pasado.



Género
Lucha
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Spike
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
90,99 € (Ed. Coleccionista)
dragonball.namcobandaigames.com
12

LA ALTERNATIVA

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2. Otra maravilla que te costará diferenciar de la serie de TV.

DRAGON BALL Z
ULTIMATE TENKAICHI

△ PIEDRA, ○ PAPEL, TIJERA ✕ LAGARTO, □ SPOCK

Año tras año, entrega tras entrega, cada nuevo juego de *Dragon Ball* va quebrando más y más la barrera entre *anime* y videojuego. En ***Ultimate Tenkaichi***, **Namco Bandai** y **Spike** la han dinamitado definitivamente. Para bien... y para mal.

Jamás hasta la fecha se había visto un juego con unos gráficos, con un uso tan dinámico de la cámara, tan cercanos al material original de Akira Toriyama. De hecho, en algunos momentos, como en el especial «Combinación de Meteoros» de Son Goku, ***Ultimate Tenkaichi*** supera con creces en dinamismo y espectacularidad al *anime* original. El precio a pagar por asistir a semejante espectáculo (las pantallas que acompañan estas líneas son reales), es el sacrificio de la jugabilidad. La mecánica de ***Ultimate Tenkaichi*** es, a priori, idéntica a la de anteriores juegos de la franquicia *Dragon Ball*. Tienes tu medidor de vida, de *Ki* y puedes ejecutar todas las magias características de cada personaje. El problema es que en la mayoría de los casos las peleas se reducen a ver quién machaca más los botones hasta lograr llenar la barra de las magias y poder lanzar un especial. En ese momento, todo se reduce a una especie de «Piedra, Papel o Tijera». Esa sensación de formar parte de un gigantesco y omnipresente QTE no se desvanece ni siquiera bajo el peso de unos gráficos sencillamente magistrales, con los que jamás habríamos soñado cuando veíamos la serie de televisión, a principios de los años 90. Y eso que los problemas con la cámara (que tanto dieron que hablar en pasadas entregas) se han solucionado por completo.

Spike ha querido agasajar a los *otakus* de *Dragon Ball* con multitud de detalles que agradecemos de corazón. Empezando por la incorporación de *Cha-La Head-Cha-La*, la mítica canción que abría cada uno de los episodios de *Dragon Ball Z* que devorábamos de chavales. De hecho, fragmentos del propio *anime*, remasterizados en HD, han sido rescatados en el juego a modo de *intros* con las que desgranar las varias sagas de las que se compone *DBZ*.

Aunque no ofrece demasiadas posibilidades de personalización, el modo Héroe, en el que podrás crear tu propio personaje y combatir en un universo paralelo es una gran idea que debería desarrollarse mejor en futuras entregas.

Encontrar el equilibrio entre espectáculo y jugabilidad deberá ser el principal objetivo de **Namco Bandai** para la próxima temporada.

JAMÁS SE HABÍA VISTO EN UN JUEGO UNOS GRÁFICOS Y UNA CÁMARA TAN DINÁMICA Y CERCANA A LA SERIE ORIGINAL



Sabías que...

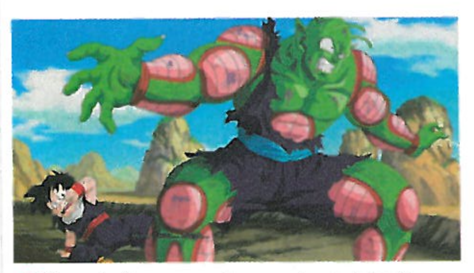
Además de la edición normal, puedes encontrar en las tiendas una edición coleccionista, que incluye una figura de 18 cm, exclusiva, de Son Gohan vestido del Gran Saiyaman.





EL CAMINO DEL HÉROE.

¿Estás hasta el gorro de revivir, año tras año, las mismas sagas de Dragon Ball Z? Pues el Modo Héroe está hecho para ti. Crea tu propio personaje, ponle nombre, elige su tipo de pelo, su vestimenta y viaja junto a él por un mundo paralelo al de DBZ, en el que te enfrentarás a toda la caterva de enemigos de la serie. Lástima que no ofrezca más opciones de personalización. Quizás en la próxima entrega.



El juego despliega unas cuantas secuencias rescatadas del anime original, y primorosamente remasterizadas en HD.



Podrás sobrevolar a tu antojo distintas localizaciones de DB, en busca de peleas y bolas de dragón. ¿Esa no es torre de Karín?



Esta captura real del juego puede daros una idea aproximada del impresionante trabajo gráfico desarrollado por Spike. Súmale a esto un sistema de cámaras impresionante, que dota a los combates de un dinamismo y una espectacularidad incluso superior a la serie de animación en la que se inspira.

EVALUACIÓN



Los gráficos, y especialmente el dinamismo de la cámara. La secuencia del especial «Combinación de Meteoros» nos dejó atónitos.



Tanto despliegue visual se ha cobrado una víctima capital: la jugabilidad. Y es que la mecánica de los combates parece un gigantesco QTE.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un puro dibujo animado con un dinamismo que hace que la serie de TV original parezca un pase de diapositivas.	Posibilidad de optar entre voces en inglés y japonés. El tema de la intro te hará brotar una lagrimita.	Tanto QTE y azar frente a la CPU (parece piedra, papel, tijera) resta muchos puntos al juego.	El modo Historia es largo, y aún te quedaría el On-line, el modo Héroe y el Torneo.	Enfréntate a usuarios de todo el mundo en Combates One-to-One, y torneos para 8 jugadores.	Spike destruye definitivamente la barrera entre anime y videojuego. Las cargas son un tanto pesadas.	Un portentoso espectáculo, lastrado por una sobredosis de QTE y una mecánica muy aleatoria.
9,2	8,5	7,0	8,3	8,4	8,5	8,0









Una de las claves del sistema de combate es encadenar golpes entre distintos personajes para multiplicar los daños.





Género
S-RPG
Compañía
NIS America
Desarrollador
Nippon Ichi
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Ingles-inglés/ japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,95 €
disgaea.us/d4/
12



A diferencia del resto de juegos de rol, en Disgaea 4 podrás alcanzar el nivel 9.999 y aún así podrás seguir mejorando las armas de tus personajes.

DISGAEA 4 A PROMISE UNFORGOTTEN

VAMPIROS, OMEGA 3 Y MUCHO ROL

Con un historia tan hilarante, absurda y llena de *gags* como de costumbre, una terna de personajes propios de una obra kafkiana y el empeño de conseguir el sistema de combate más complejo y con más posibilidades del género, aterriza por fin en tierras europeas el que hasta la fecha podemos considerar como el juego de rol táctico más completo de la historia. Para los que no estén familiarizados con esta saga, *Disgaea* es un juego de rol en el que viviremos una historia tan divertida como nada pretenciosa, cuyo único fin es apoyar los continuos combates que iremos librando en las misiones del juego. Desde una zona principal a modo de nexo, tendremos acceso a todo tipo de tiendas para mejorar nuestro equipamiento y habilidades, y podremos ir seleccionando tareas tanto principales como secundarias en el orden que gustemos.

Los combates son por turnos y se basan en la colocación de nuestro personajes por el mapa, que podremos ir moviendo según su capacidad para atacar a nuestros enemigos. A partir de ahí se abren todo tipo de posibilidades, como realizar combos, fusionar monstruos, activar esferas que influyen en el daño, lanzar a compañeros y un sinfín de opciones más que irás descubriendo. Todo esto por primera vez en HD y con capacidad para crear y editar mapas On-line que podrás compartir con quien quieras.

Aunque ***Disgaea 4*** entraña un nivel de dificultad elevado y no lo tendremos traducido al castellano, es totalmente recomendable para los amantes del género. Cuando le cojas el truco no jugarás a otra cosa durante meses.

LA ALTERNATIVA

RESONANCE OF FATE. También difícil y complejo aunque con ambietación y combates muy distintos.





EVALUACIÓN

En su camino a la perfección, Nippon Ichi ha creado la entrega más completa de la saga. Un juego que da para cientos de horas de diversión y con una cantidad de variables de combate casi infinitas. Lástima que llegue en inglés.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,6	8,8	9,4	9,5	8,5	8,3	8,9

Mil y una posibilidades de combate más los añadidos en las mejoras de las armas.

Entre historia principal y tareas secundarias, Disgaea 4 es un juego inagotable.

Con Amigos Como Estos...



Abandonados en un extraño planeta, Ratchet & Clank se ven obligados a aliarse con el Capitán Qwark y su archienemigo, Dr. Nefarious. ¿Podrán trabajar juntos y encontrar el camino de vuelta a casa? ¡Tú decides! Juega solo o con hasta tres amigos en una aventura galáctica trepidante.







PlayStation 3



make.believe





Podrás cambiar de personaje en cualquier momento, con solo cambiar de figura sobre la superficie del Portal de Poder.





Género
Acción
Compañía
Activision
Desarrollador
Toys For Bob
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
70,99 € (juego + Portal de Poder + 3 Figuras)
www.skylanders.com



SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

LA FUSIÓN DEFINITIVA ENTRE JUGUETE Y VIDEOJUEGO

Cuando caiga la Bomba, solo sobrevivirán los escorpiones, las cucarachas... y *Spyro*. El dragoncete creado por **Insomniac** en **PSone** ha vivido momentos tumultuosos desde su nacimiento en 1998, pero ha sobrevivido a todo, incluyendo a la fusión entre **Activision** y **Vivendi** (algo que no pueden decir otras licencias de **Universal Interactive Studios**). Cuando ya le dábamos por perdido, *Spyro* vuelve a nosotros de una manera sorprendente: liderando este ambicioso cruce entre juguete y videojuego, que pese a ser un producto destinado al público infantil, no ha dejado de entusiasmarnos por sus posibilidades. El Portal de Poder diseñado por los norteamericanos **Toys For Bob** es capaz de detectar, y diferenciar, cada una de las 32 figuras coleccionables que **Activision** ha puesto a la venta, de tal forma que cada vez que coloquemos una figura sobre el portal, veremos cómo salta a la pantalla del juego. Lo realmente ingenioso es que la propia figura es capaz de guardar un registro de los avances del jugador con ese personaje. De esta forma, podemos jugar en casa, subir de nivel a nuestra criatura, ir a casa de un amigo, colocarlo en su Portal y seguir la aventura con todas las ventajas y mejoras que hayamos logrado hasta ahora.

Las posibilidades que aporta esta tecnología son infinitas (¿os imagináis un juego de rol, o uno de deportes, con estas características?), y no hablemos del negocio que supone vender las figuritas a una caterva de chavales ansiosos por avanzar en esta aventura de acción con todos los personajes posibles. El propio juego se encarga de ponerles los dientes largos al desplegar rutas exclusivas para determinadas razas de personajes (están divididos en criaturas de Aire, Naturaleza, Fuego, etc...) que deberemos comprar en forma de figuritas si queremos extraer todo el jugo a ***Skylanders***. La puntilla la ponen los vídeos que aparecen al encontrar, dentro de cofres, poderes para personajes que, por supuesto, aún no tenemos. Sencillamente diábolico.

Aunque el atractivo diseño de las figuritas las convierte en un tesoro para coleccionistas, el videojuego ha sido diseñado para el público infantil. Un jugador adulto no encontrará ningún tipo de desafío en esta aventura de cámara isométrica, en la que no faltan los *puzzles* y la recolección sistemática de tesoros y puntos de experiencia con los que mejorar cada personaje.

LAS POSIBILIDADES QUE APORTA LA TECNOLOGÍA DEL PORTAL SON INFINITAS. ¿IMAGINAS UN RPG ASÍ?

Skylanders: Spyro's Adventure despliega además un modo competitivo para dos jugadores, y la posibilidad de expandir la aventura al colocar sobre el Portal el barco pirata o el cofre del tesoro que conforman los *packs* de aventuras, y que se venden por separado. A 7,90 € la figurita y a 19,90 € cada *pack* aventura, el negocio está servido.

LA ALTERNATIVA



INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS. También va de dominar criaturitas, aunque estas son virtuales.



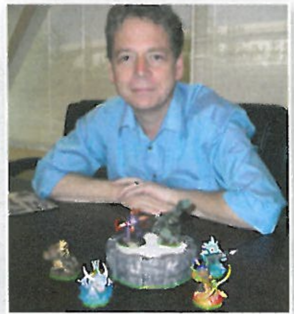


TOYS FOR BOB: UNOS TIPOS MUY LISTOS

El pasado mes de agosto tuvimos ocasión de visitar a los creadores de ***Skylanders*** en sus oficinas, en Novato (California). Allí pudimos comprobar cómo se creó no solo el juego, sino las 32 figuras que **Activision** ha puesto a la venta y el Portal de Poder.



Este genio se llama I-Wei Huang. Es el escultor que diseñó las figuras. Su hobby son los robots de vapor. En www.crabfu.com podéis ver sus alucinantes creaciones.



Al frente de Toys For Bob está Paul Reiche, todo un veterano con 30 años de experiencia en esta industria.



Durante el tour por las oficinas de Toys For Bob nos enseñaron cómo se diseñaron las criaturas, los escenarios e incluso la intro en stop motion.



Para crear la intro stop motion se tuvieron que fabricar 50 muñecos diferentes de Trigger Happy.

El juego se encargará de ponerte los dientes largos con vídeos de figuras que aún no posees.

WARNADO

Sabías que...

El presidente de Toys For Bob, Paul Reiche, llegó a escribir un libro de RPG para TSR junto al mismísmo Gary Gigax, el creador de Dragones & Mazmorras.



En el Modo Batalla podrás jugar contra un amigo, tanto Off-line como On-line, en diversos tipos de enfrentamiento.

Coloca la figura sobre el Portal y en cuestión de segundos aparecerá dentro del juego. Además, cada figura registrará las mejoras y el nivel de experiencia que hayas conseguido con ella, aunque la utilices en casa de un amigo.

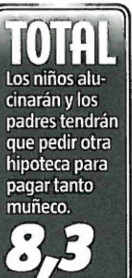


EVALUACIÓN

✔ Las infinitas posibilidades que se abren con la invención del Portal de Poder. El modelado y el diseño de las figuritas.

✘ Será difícil detener la codicia de los niños, los principales destinatarios del juego, cuando empiecen a coleccionar las figuritas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los gráficos son simplones, pero despliegan bastante colorido, y el encantador diseño de personajes.	Más que correcto doblaje al castellano. El gran Hans Zimmer firma el tema central del juego.	Es como un Gauntlet para niños, simple y bastante adictivo. Uno no puede parar de probar figuras.	Será tan largo como amplia sea tu colección de figuras. El Portal es la llave para incluir nuevos niveles.	Los chavales podrán jugar en cooperativo o enfrentarse a un amigo, vía On-line.	A nivel gráfico no es una maravilla, pero el Portal es un invento genial con muchas posibilidades.
7,4	8,0	8,2	8,4	8,5	8,7

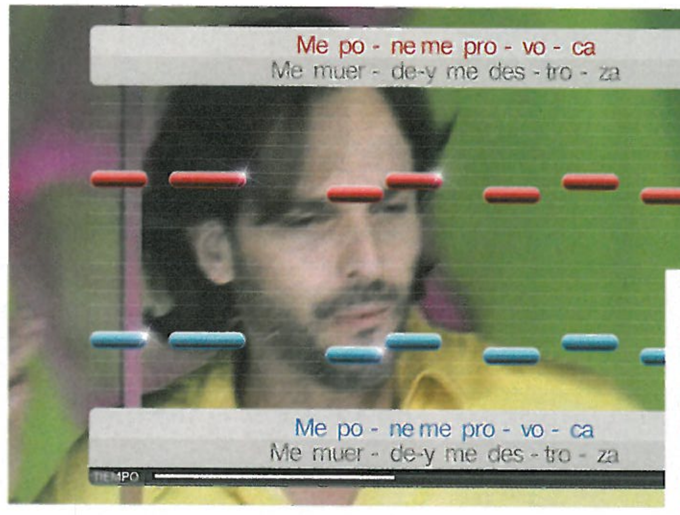


TOTAL

Los niños alucinarán y los padres tendrán que pedir otra hipoteca para pagar tanto muñeco.

8,3

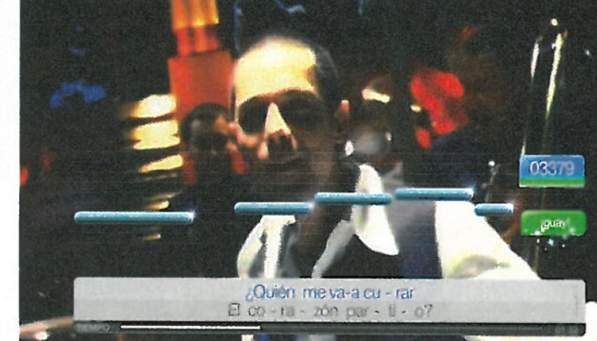


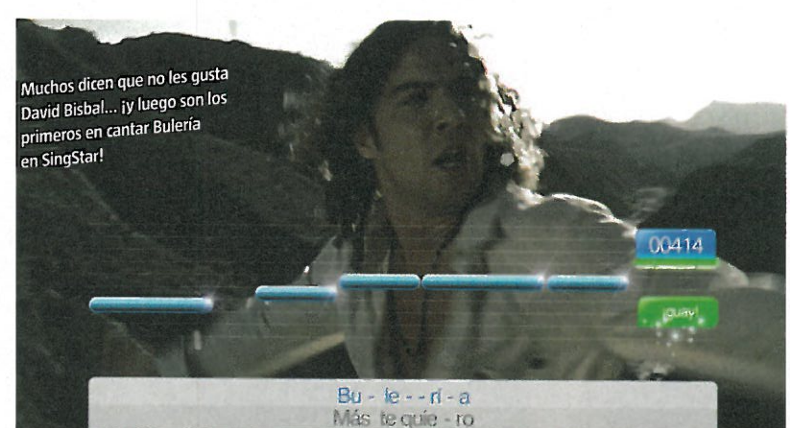




En canciones como Morena mía podrás cantar a dúo: uno por Miguel Bosé y otro por Julieta Venegas.

No podía faltar en un «grandes éxitos» el Corazón partío de Alejandro Sanz.





Muchos dicen que no les gusta David Bisbal... ¡y luego son los primeros en cantar Bulería en SingStar!



PS3

SingStar Grandes Éxitos

Género
Musical
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
London Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
X8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,99 €
49,99 € (juego + 2 micros)
www.singstar.com/es

12

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS

BUENAS CANCIONES CON UN LIGERO TOQUE CASPOSO

Variopinta mezcolanza de artistas y artistazos de ayer y de hoy. Este *SingStar* está pensado para enganchar a la abuela, al nieto, a la suegra y al papá de turno en una reunión familiar. *SingStar* es ya sinónimo de fiesta.

Si anteriores ediciones podían gustar a unos y a otros no, ya que pecaban de ser temáticos, como el recopilatorio de *Mecano*, *SS Latino*, *Clásicos* u *Operación Triunfo*, entre muchos otros, en esta ocasión ***SingStar Grandes Éxitos*** abarca un amplio abanico de generaciones que gusten, eso sí, de la música popular nacional, en plan Alejandro Sanz, El Canto Del Loco, Amaral... Con canciones, todo sea dicho, algo añejas para los más jóvenes: *Corazón partío*, *Besos* y *El universo sobre mí*. Y para los más talluditos están los temas *El toro guapo* de El Fary, *Como una ola* de Rocío Jurado o *Eva María* de Fórmula V. 30 canciones que, por cierto, no son nuevas dentro del repertorio de *SingStar*, por lo que es probable que ya las tengas en alguna anterior edición o te las hayas descargado de la *SingStore*. En definitiva, encontrarás éxitos de la primera década del siglo XXI, pero también de los 70, 80 y 90.

Como has de imaginar los *videoclips* no son en HD, pero gozan del regustillo casposo de épocas pasadas. Un regustillo que a veces es necesario para perder el sentido del ridículo y dejarse llevar por la canción.

Como en anteriores *SingStar* de **PS3**, en ***Grandes Éxitos*** podrás hacer uso de la función de «Control de voz» para seleccionar a un artista simplemente diciendo su nombre. También encontrarás las sempiternas modalidades para uno u ocho jugadores: Batalla, Cooperativo y Pasa el micro. Y esta vez se ha incluido la opción de Batalla On-line, al fin y al cabo este juego siempre es más divertido si juegas en compañía, así que es todo un acierto.

LA ALTERNATIVA

SS MECANO. El mejor SS de PS3. Reúne las mejores canciones de uno de los grupos insignia del pop nacional.



Una de las reliquias que se encuentran en esta nueva edición de SingStar es La Puerta de Alcalá de Ana Belén y Víctor Manuel.



EVALUACIÓN

Perfecto para amenizar una fiesta si tus invitados gustan de la música española de los 70 hasta ahora; si no, pasa: pensarán que eres un casposo. Genial la opción de incluir Batalla On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,9	8,0	8,0	7,9	8,2	7,9

Se echa en falta alguna canción más actual. Los 30 temas son, en general, antiguos.

Aparte de poder acceder a la Store y compartir récords, se ha incluido batalla On-line.





TEST



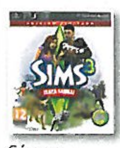
Por Anna

Podrás vivir la vida Sims como viene siendo habitual o vivirla de manera diferente: desde la perspectiva animal.

Elige el pelaje, su complexión, la raza e incluso su personalidad. Crea el animal de tus sueños o la criatura que hará imposible la vida a sus amos.







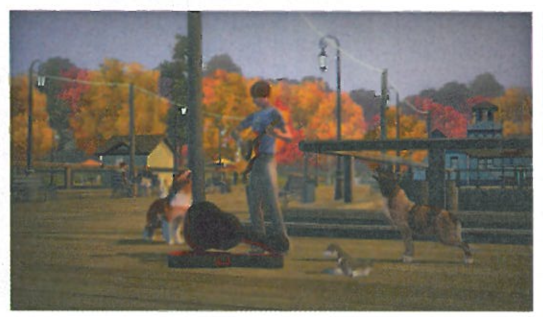
Género **Simulador de vida**
Compañía **EA**
Desarrollador **The Sims Studio**
Distribuidor **EA**
Jugadores



On-line **SÍ**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **SÍ (5.632 MB)**
P.V.P. Rec. **60,99 €**
www.ea.com/es/sims3-vaya-fauna
12



Entrena con tu caballo para que mejore sus habilidades en hípica y gana en las competiciones para conseguir dinero.



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA!

¡QUÉ VIDA MÁS PERRA!

Una vida ideal es lo que se propone **EA** con cada entrega y expansión de *Los Sims*. Esta vez, además de niños, podrás cuidar también a tu mascota soñada. Bla, bla, bla... Vamos a lo que realmente interesa saber de ***¡Vaya Fauna!***... Podrás crear tu mascota como más te guste: pelaje, estructura corporal, la raza tanto de los gatos, como perros y caballos y, lo mejor, podrás definir su personalidad. Que sea un dulce gatito o por el contrario un felino escapado del averno que hará de la existencia de los vecinos -o sus propios amos- un infierno. Y es que, lo más curioso de todo es que tendrás la posibilidad de controlarle y ver la vida desde los ojos del animal en cuestión. Sin duda, esta es la opción más original y divertida de ***¡Vaya Fauna!*** Pero si prefieres lo de siempre, puedes escoger la parte humana habitual y, por ejemplo, hacer de tu caballo un campeón de la hípica. Cual amazona, cabalga a lomos de tu corcel con el fin de que mejore sus habilidades para competir y conseguir con sus victorias dinerito. Y cuidado, los accidentes mortales esta vez se multiplican tanto que a veces resulta hasta absurdo ver cómo perece tu *Sim* -o tu mascota-... No hay nada más divertido que ser un villano, y más si lo haces con la forma de perro o gato... O conseguir una cita con tu vecina -la pivón- gracias a los encantos de tu perro (que curiosamente previamente has controlado tú). En fin, las posibilidades son infinitas, por lo que la diversión también. Sin embargo, la parte humana la han dejado intacta y apenas encontrarás novedades aunque, sinceramente, es tan entretenido jugar como un perro que no querrás volver a ser humano.

LA ALTERNATIVA



EYEPET Y SUS AMIGOS. Otra manera, y más tierna, de cuidar criaturitas.





La Oreja de Van Gogh se convirtió en Sims y recreó el universo de ¡Vaya Fauna! en su clip de La niña que llora en tus fiestas.



EVALUACIÓN

Una expansión realmente divertida al poder ver la vida desde el punto de vista animal, y más si escoges ser un gatito o can travieso. La parte humana sigue intacta respecto al juego original.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,2	8,6	8,4	-	8,3	8,5

Con respecto a Los Sims 3 no hay mejoras notorias. La recreación felina es la mejor.

Como siempre, puedes crear a tu mascota/avatar de manera sencilla o currártelo.









Por Lloyd

Golpea a los enemigos antes de que te toquen para tener ventaja en los primeros turnos del combate.

Al subir su nivel los personajes adquieren habilidades que serán de mucha ayuda en los complicados combates que nos esperan.









Rorona hará más de una aparición estelar como esta. Se ve que su destreza con la alquimia no ha mejorado su inherente torpeza.



Género **JRPG**
Compañía **NIS América**
Desarrollador **Gust**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (1.178 MB)**
P.V.P. Recomendado **50,95 €**
nisamerica.com/games/atelier-totori

12

ATELIER TOTORI THE ADVENTURER OF ARLAND

UNA RECETA MAL ALIÑADA

Como todo buen alquimista sabrá, para conseguir la fórmula del éxito es necesario añadir los ingredientes adecuados en un buen recipiente y mezclar todo bien para que el resultado sea óptimo. En esta ocasión el metal lo moldea Totori en la segunda entrega de la saga de *Arland*, que narra los acontecimientos cinco años después de la aventura de Rorona y que, por desgracia, queda lejos todavía del resultado dorado que **Gust** se afana en buscar.

El desarrollo principal del juego gira en torno a la alquimia. Para convertirnos en maestros tendremos que explorar multitud de zonas donde recoger materiales, así como eliminar enemigos que nos permitan mejorar a nuestros personajes.

El sistema de combate utilizado es el de turnos clásico, con capacidad de usar habilidades y magias. Sencillo de manejar pero demasiado simple para un *JRPG* a día de hoy.

En el momento que asumimos el rol de «aventureros», podemos aceptar encargos que tendremos que cumplir en un plazo establecido con ayuda de hasta dos personajes entre los muchos reclutables que encontramos en el juego (incluida Rorona). Al realizar una serie de objetivos, subirá nuestro rango y accederemos a nuevas zonas con enemigos más poderosos y nuevos elementos que recoger. La jugabilidad es la clásica de *Atelier* que, aun sin muchas novedades, sigue siendo muy divertida. Sin embargo, las sucesivas escenas carentes de fondo argumental y con una aspiración humorística muy mejorable, lastran la experiencia jugable debido a una incomprensible falta de ritmo. Esto, sumado a la ausencia de textos en castellano y las mínimas novedades, dan como resultado un plato falto de inspiración y demasiado recargado en sus condimentos.

LA ALTERNATIVA



ATELIER RORONA: AOA Mismo concepto y similar desarrollo a un precio mucho más asequible.



Piensa bien los encargos que aceptas y mira las fechas, ya que debes cumplirlos antes del límite para recibir la recompensa.



EVALUACIÓN

Atelier Totori no se desmarca en ningún aspecto de la tónica habitual de la serie, aunque sigue teniendo problemas para contar una historia atrayente. Los personajes arquetípicos y las limitaciones técnicas no ayudan mucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,2	7,4	8,0	8,1	-	6,5	7,5



Artísticamente cumple, pero en términos globales es muy pobre para PS3.

Las misiones secundarias son infinitas aunque algunas se terminan repitiendo.

CONCURSO

★LA NUEVA AVENTURA DE COLE EN PSN

★UN EPISODIO INDEPENDIENTE DE INFAMOUS 2

¡PARTICIPA!

PODRÁS GANAR...

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 25 códigos de inFAMOUS 2: Festival Of Blood de PS3. Si quieres optar a uno de los 25 códigos de PSN, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de diciembre.

25 CÓDIGOS

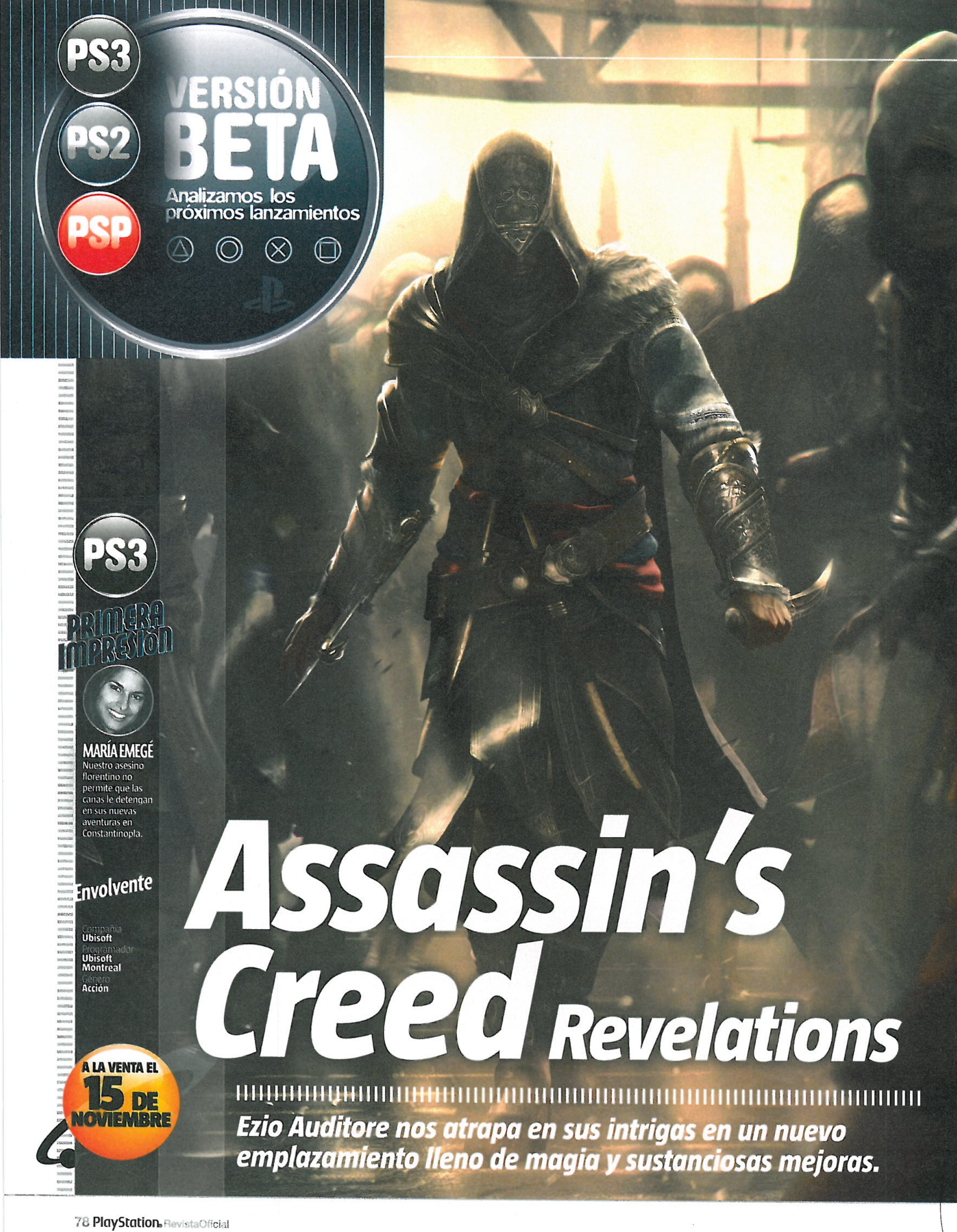


¿Qué nuevo apellido le pondrías al protagonista del juego?
¡Envíanos el apellido más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Cole** y un **apellido inventado**
¡Los 25 apellidos más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Cole Faccion

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 15 de noviembre al 15 de diciembre de 2011. Fallo del jurado el 16 de diciembre de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

MARÍA EMEGÉ
Nuestro asesino florentino no permite que las canas le detengan en sus nuevas aventuras en Constantinopla.

Envolvente

Compañía
Ubisoft
Programador
Ubisoft Montreal
Género
Acción

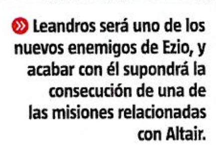
A LA VENTA EL 15 DE NOVIEMBRE

Assassin's Creed Revelations

Ezio Auditore nos atrapa en sus intrigas en un nuevo emplazamiento lleno de magia y sustanciosas mejoras.



No se pierdan la actuación estelar de Ezio Auditore de Firenze, que con su laúd calentará sus corazones... Y permitirá a sus aliados atravesarles con un puñal.



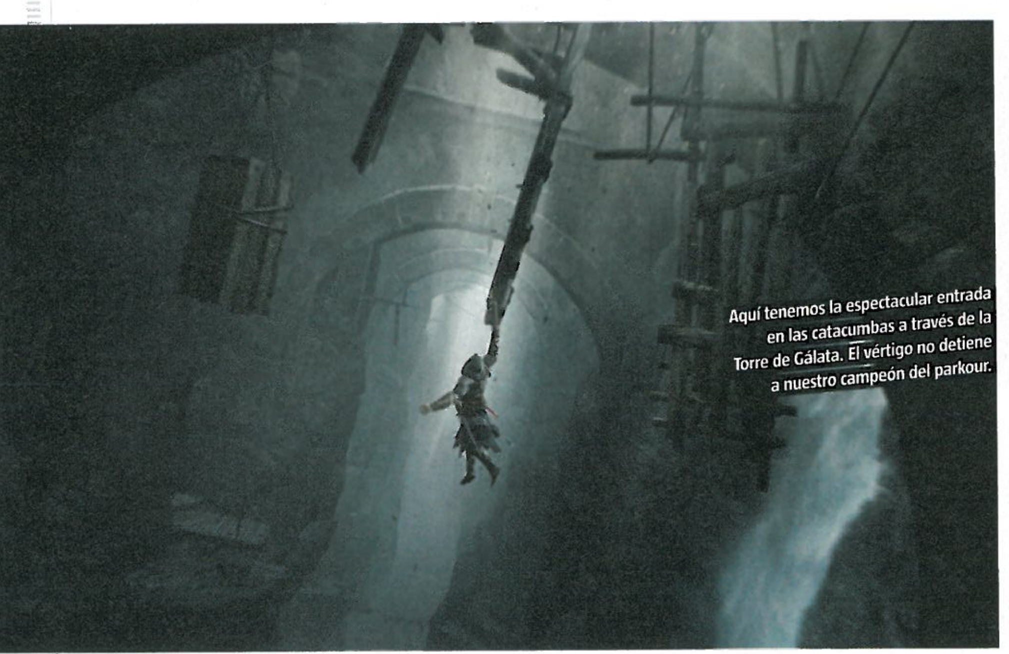




Leandros será uno de los nuevos enemigos de Ezio, y acabar con él supondrá la consecución de una de las misiones relacionadas con Altair.



Ezio es todo un líder y comandará a otros asesinos para que le ayuden en sus combates. ¿Vago, decís? ¡Más quisiérais llegar a los 52 como él!



Aquí tenemos la espectacular entrada en las catacumbas a través de la Torre de Gálata. El vértigo no detiene a nuestro campeón del parkour.



EL EXOTISMO DEL NUEVO ESCENARIO TRAE UN AMBIENTE REPLETO DE INTERESANTES SITUACIONES Y PERSONAJES PINTORESCOS

MULTIJUGADOR.

El sigilo es tu mejor aliado a la hora de encontrar y aniquilar al objetivo establecido en uno de los modos multijugador de ***Revelations***, que presenta mejoras con respecto a los mapas y las físicas de *La Hermandad*.



Ubisoft nos convocó para volver a encarnar a nuestros *hashashins* favoritos y, como fieles integrantes de la Hermandad, acudimos ipso facto. En el comienzo de la *demo* de cuatro horas que jugamos, nos encontramos con un Ezio Auditore con barba canosa. Pero que no os engañen sus 52 años, porque al aparecer en Constantinopla y con la ayuda del jefe de asesinos, Yusuf Tazim, Ezio nos demuestra sus habilidades, dando uso a un nuevo utensilio muy práctico: el gancho. Este nuevo *gadget* nos ayudará a recorrer los tejados de la ciudad con más rapidez, deslizándonos con la tirolina (con posibilidad de final feliz al aterrizar sobre los guardias que vigilan desde las azoteas) y le sacaremos partido en la escalada y en las peleas.

En las tres secuencias que jugamos encontramos misiones principales muy interesantes: una supone una variación del género de juego muy entretenida: Ezio, en el papel de general, tiene que dirigir la defensa del gremio de asesinos de un ataque templario en medio de la noche. Así pues, nos encargamos de situar de forma estratégica unidades defensivas, deteniendo las oleadas de enemigos. La otra misión que nos asombró nos presenta el lado artístico de Ezio y, sinceramente, nos quedamos con sus habilidades de asesino, porque cuando se viste de juglar (después de noquear al juglar auténtico para conseguir sus ropajes. Si no, no sería Ezio) para infiltrarse en una fiesta en el Palacio Topkapi, sus cánticos son terribles, aunque con rimas hilarantes traducidas a perfecto castellano. En el estilo de misiones de plataformas nos encontramos con retos originales y novedosos. Nuestro campeón del *parkour* en los videojuegos

Versión BETA

Yusuf ayuda a Ezio en su visita a Constantinopla. Parece ser que Ezio le corresponde enseñándole los saltos de fe. Qué majete.

Estrategia: distribuye adecuadamente a tus aliados al más puro estilo tower defense.

Tarik Barleti
Capitán de los Jenízaros. Es inevitable fijarse en su elaboradísima vestimenta.



Altair, te echábamos de menos... Un momento, ¿eso que arde es una barbacoa para celebrar el emotivo reencuentro?

(con el permiso de Faith de *Mirror's Edge*) tendrá como objetivo en estas misiones obtener las cinco llaves de la biblioteca de Masyf, siguiendo los pasos de Altair. Y no solo seguiremos sus pasos, sino que los controlaremos en otros momentos. Sí, Desmond también aparecerá (hay ganas de saber más de él) aunque no tuvimos ocasión de hacerlo en esta *demo*. Mientras jugábamos, Falko Piker, director de misiones del juego, nos indicaba otras novedades, como que en ***Revelations*** contaremos con la posibilidad de fabricar nuestras propias bombas con elementos encontrados en cofres, o de adentrarnos en los túneles bajo la ciudad. Por otro lado los aciertos de *La Hermandad* se repiten: la búsqueda de los 100 fragmentos del Animus, la adquisición y reparación de locales (entre los que ahora aparecen las librerías), el equipo de asesinos que puedes reclutar para ayudarte en los combates, y que se convertirán en maestros asesinos al alcanzar el nivel 11...

Así pues, por lo que hemos podido jugar, este *Assassin's* parece ser el más redondo y completo de la saga, comprendiendo lo mejor de los anteriores títulos y aportando momentos insólitos que nos tendrán muchas horas recorriendo el crisol de culturas que es la mágica Constantinopla. Seguro que conservaremos esta impresión al jugarlo al completo.

Claves

1 Las tirolinas, que dan a Ezio la oportunidad de recorrer los tejados de la ciudad de forma más continua con la ayuda de su nuevo gancho.



2 El multijugador: más horas de diversión con pique en diferentes estilos, incluyendo la clásica toma de la bandera por equipos.





PlayStation Move
12
www.pegi.info
DanceStar™ PARTY
Pop 4U
La gira
DanceStar™ Party patrocina los conciertos de Pop4U
ÚNETE A LA FIESTA CON DANCESTAR™ PARTY
Empieza la fiesta y demuestra cómo te mueves con más de 160 coreografías distintas. O si lo prefieres, podrás crear las tuyas propias. Elige entre 5 modos de juego y más de 40 éxitos musicales, incluyendo canciones en español. Sólo necesitas tu mando PlayStation® Move y muchas ganas de bailar.
www.dancestarparty.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... TES V: SKYRIM!

¡¡VISÍTANOS!! facebook
www.facebook.com /revistaplaystation

No sé qué juegos comprar

Hola, tengo ganas de comprarme algunos juegos y me gustaría que me resolviérais unas dudas:
1 Entre *GTA IV* y *LA Noire*, ¿cuál es más divertido de los dos y me recomendáis?
2 He leido que *Skyrim* va a estar muy bien y me llama la atención ¿me arriesgo a comprarlo aún sin haber jugado nunca juegos de rol?
3 Por último, quiero hacerle un regalo a mis primos pequeños (tienen 10 años), ¿qué juego de PS3 os parece mejor para ellos?

MARTA CALDERÓN, VÍA E-MAIL.

1 Hablar de diversión es algo muy subjetivo, con lo que no podemos valorar en ese sentido cuál es mejor de los dos. Sin embargo, sí te podemos decir que son dos juegos completamente distintos. ***GTA IV*** es un *sandbox* con la jugabilidad clásica de la saga, en la que tienes un buen número de misiones por hacer, hay grandes dosis de acción, manejas vehículos y donde puedes hacer el «cafre» a tus anchas por una gran ciudad. Por su parte, ***LA Noire*** es un juego mucho más pausado y lineal, donde encarnando a un detective de la policía investigamos diferentes casos, nos movemos por escenas de crímenes o hacemos interrogatorios a sospechosos. Con estos datos, elige la propuesta que más te atraiga.
2 Si nunca has jugado antes un juego de rol tipo ***Skyrim*** es posible que su propuesta te abrume un poco al principio. Antes de tirarte a la piscina, te recomendamos que leas detenidamente el análisis que hacemos en este mismo número para ver lo que te espera en este juego. Si aun así sigues con dudas, puedes hacerte con la edición 5º Aniversario de *Oblivion* (29,95 €) que podrás encontrar a precio económico en muchas tiendas de videojuegos. Si te gusta *Oblivion* también te gustará ***Skyrim***. De lo contrario plantéate que este tipo de juegos de rol quizás no sean lo tuyo.
3 Para dos niños de esa edad tienes dos juegos que acaban de salir recientemente y con los que seguro disfrutarán. Uno de ellos es ***Rayman Origins***, un plataformas clásico en 2D muy divertido y con un estilo gráfico que seguro que les llamará la atención (más información en el análisis de este número). Para jugar en compañía también puedes optar por ***Ratchet & Clank: Todos Para Uno***. La última aventura de *Ratchet* cuenta con la opción para que jueguen hasta cuatro personas simultáneamente. No es demasiado complicado y con él podrán disfrutar acompañados de su familia.


Rayman se estrena en PS3 con un divertido plataformas para jugar solo o en compañía.

Expectante con el nuevo DMC

Como buen fan de los *hack'n slash*, estoy pendiente del nuevo juego de *Devil May Cry*. Por lo que he visto, el personaje ya no será Dante, aunque no he encontrado mucha más información, ¿qué me podéis contar de este nuevo juego?

JOSÉ PABLO LUCERO, VÍA E-MAIL

Capcom ha decidido reiniciar la saga y para ello le ha encargado el nuevo DMC al estudio **Ninja Theory** (responsables de *Heavenly Sword* o *Enslaved*).

Aunque la información llega con cuentagotas sí que te podemos contar algunos detalles de lo que sabemos hasta ahora. Para empezar, la historia se desarrollará en un mundo paralelo donde nuestro personaje ya no es el Dante habitual. Se ha querido dar un nuevo estilo a la saga y para ello han escogido un nuevo Dante más rebelde y desafiante, según cuentan sus propios creadores. El apartado jugable parece que se mantendrá intacto, y visualmente se mezclan elementos góticos con otros de estética actual.

EL TEMA DEL MES

¿Creéis que podemos considerar 2011 como uno de los mejores años en la historia de los videojuegos?

¡Vaya que sí!

ADOLFO SOLANA. VÍA E-MAIL.

Tras revisar por completo la cantidad de lanzamientos tan brutal que llevamos, llego a la conclusión de que sí: estamos ante uno de los mejores años de la historia y no hace falta nada más que ver algunos títulos para darse cuenta. Juegos como *Uncharted 3*, *Skyrim*, *Batman Arkham City*, *Battlefield 3*, *Modern Warfare 3*, *Rage*, *Motorstorm Pacific Rift* o *Little Big Planet 2* son una buena muestra de que esto es así. Estamos en el clímax de la generación y eso se nota, las desarrolladores han sabido exprimir PS3 mejor que nunca. Puede que haya mucha secuela pero, ¿cuál es el problema? Cuando algo se hace bien no hay necesidad de cambiarlo, sino de ampliar y mejorar la experiencia para el jugador.

Mala memoria

ENRIC TABLADA. VÍA CARTA.

Plantearnos en la generación del DLC (dame la cartera) que pueda haber un año que siquiera se acerque en calidad a 1998 es poco menos que una osadía. Para los que lo hayan olvidado, o incluso aquellos que no tuvieron la suerte de vivirlo, les recuerdo que ese año vimos el nacimiento de joyas como *Metal Gear Solid*, *Half Life*, *Tomb Raider 3*, *Resident Evil 2*, *Xenogears*, *Medievil*, *Parasite Eve*, *Baldur's Gate* o *Crash Bandicoot 3*. Si sigo la lista se tornaría interminable y mi nostalgia por aquellos tiempos seguiría. Como podéis imaginar, mi respuesta es un rotundo «no».

Nuevo tema del mes para el nº132.
Con el fin de año a la vuelta de la esquina, ¿qué le pides a 2012 en materia de videojuegos?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.

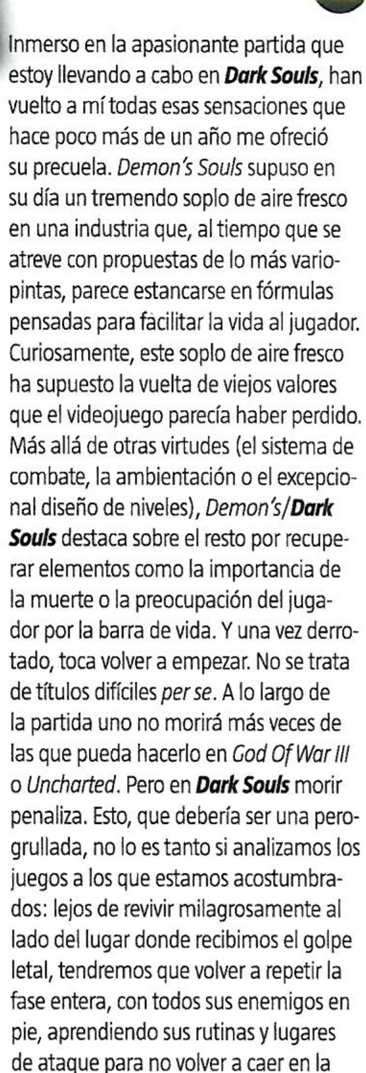


FIFA 12:
No podía imaginar después de ir a la tienda a por mi copia del *FIFA* anual que me iba a encontrar con tal decepción. Con lo que he podido disfrutar estos últimos años del mejor juego de fútbol, a EA no se le ha ocurrido otra cosa que cambiar el sistema defensivo para convertirlo en algo injugable. Si ya de por sí es difícil quitarle el balón a la máquina, en el On-line es algo imposible. No entiendo cómo habéis podido valorar tan bien la metedura de pata del nuevo *FIFA*.
LUCÍA SOBRINO, VÍA EMAIL.

La Carta Ganadora

Recuperando los viejos valores

MANUEL VARAS. VÍA E-MAIL



Inmerso en la apasionante partida que estoy llevando a cabo en ***Dark Souls***, han vuelto a mí todas esas sensaciones que hace poco más de un año me ofreció su precuela. *Demon's Souls* supuso en su día un tremendo soplo de aire fresco en una industria que, al tiempo que se atreve con propuestas de lo más variopintas, parece estancarse en fórmulas pensadas para facilitar la vida al jugador. Curiosamente, este soplo de aire fresco ha supuesto la vuelta de viejos valores que el videojuego parecía haber perdido. Más allá de otras virtudes (el sistema de combate, la ambientación o el excepcional diseño de niveles), *Demon's*/***Dark Souls*** destaca sobre el resto por recuperar elementos como la importancia de la muerte o la preocupación del jugador por la barra de vida. Y una vez derrotado, toca volver a empezar. No se trata de títulos difíciles *per se*. A lo largo de la partida uno no morirá más veces de las que pueda hacerlo en *God Of War III* o *Uncharted*. Pero en ***Dark Souls*** morir penaliza. Esto, que debería ser una perogrullada, no lo es tanto si analizamos los juegos a los que estamos acostumbrados: lejos de revivir milagrosamente al lado del lugar donde recibimos el golpe letal, tendremos que volver a repetir la fase entera, con todos sus enemigos en pie, aprendiendo sus rutinas y lugares de ataque para no volver a caer en la trampa. Como en aquellas viejas partidas que duraban desde la primera pantalla hasta que te mataban y en las que la virtud del jugador residía en acumular experiencia hasta que fuera capaz de terminar el juego del tirón.



Es probable que la crítica termine valorando con mayor entusiasmo la cuidada producción de títulos como *Uncharted 3* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, pero **From Software** es una de las mejores noticias que ha recibido la industria en la presente generación.

Exprimiendo cada minuto

RAÚL CASTRO. VÍA E-MAIL.

Felicitaros por vuestra revista lo primero. Después de mucho tiempo me atrevo a escribiros esta carta abierta para compartir mi manera actual de vivir los videojuegos. Resulta que después de muchos años como jugón en los que le he dedicado incontables horas a este, mi *hobby* favorito, las obligaciones me impiden ser el mismo jugador que era antes. Con poco tiempo a la semana, aunque muchos juegos acumulados, he tenido que plantearme otra manera de disfrutarlos. De esta forma me he dado cuenta que muchos de los juegos actuales siguen fórmulas ya vistas o que tienen períodos de la Historia que se hacen algo más aburridos que el resto. Mi determinación ha sido la de que si un juego no me engancha a las dos horas, a la caja y paso a otra cosa. Parece que muchas veces nos creamos la obligación de tener que pasarnos un juego hasta el final, cuando a lo mejor en unas horas ya has sido capaz de sacar todo el jugo que te puede aportar. Con más juegos y menos tiempo que nunca es hora de ser más selectivo y aprovechar al máximo el tiempo disponible. No sé si será cosa de la edad, en la que uno se vuelve más exigente, o simplemente algo personal, pero el caso es que cada vez me tiran más los juegos diferentes. Las nuevas propuestas tipo ***Batman Arkham City*** o ***El Shaddai*** me llaman mucho más la atención que el *FIFA* o el *COD* de turno. No infravaloro estos ni mucho menos, pero sí que es cierto que por 70 € pido encontrarme con algo que no haya visto y me sorpenda. Como ya digo, quizás es solo algo personal.




Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!

9,9
UNCHARTED 3
DAVID SÁNCHEZ. VÍA E-MAIL
Faltan calificativos para describir la última obra maestra de **Naughty Dog**. Adictivo, emocionante, divertido, soprendente y todo lo que os podáis imaginar. No le doy un 10 porque no existe la perfección aunque ***Uncharted 3*** se acerca mucho.



9,6
BATMAN ARKHAM CITY
ABEL MOLINA. VÍA EMAIL
Por fin se hace justicia a uno de mis héroes favoritos. Si *Arkham Asylum* ya era un gran juego, su secuela ofrece toda la diversión del primero a lo grande. Todo está lleno de detalles, como el añadido de poder usar a Catwoman.



8,0
RAGE
JAIME VALDÉS VÍA EMAIL
Un *shooter* más que correcto para ampliar el ya completo catálogo del género. Divertido en el *gunplay* y con añadidos interesantes como los vehículos. Algo menos me convence el ambiente postapocalíptico, que ya está demasiado visto.

T!ps PS3



1 =

UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE
evaluación 9,8
El binomio Drake-Naugty Dog vuelve a superarse con una nueva aventura inolvidable.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐



2 N

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
evaluación 9,7
Vive la fantasía épica de un mundo tan lleno de posibilidades como nunca pudiste imaginar.
Bethesda 69,95€. +18 años jugado ☐



3 =

BATMAN ARKHAM CITY
evaluación 9,5
Más villanos y aliados se dan cita en la ciudad de Arkham bajo la tutela del incombustible Batman.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +16 años jugado ☐



4 N

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
evaluación 9,4
Salva el mundo de la aniquilación o disfruta directamente del multijugador más completo de la saga.
Activision 70,95€. +18 años jugado ☐



5 N

BATTLEFIELD 3
evaluación 9,2
Un impresionante motor gráfico y destrucción por doquier para llevar la guerra a tu propio salón.
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐



6 ↓

FIFA 12
evaluación 9,4
Retoma el líder de la liga con muchas mejoras y la mayor revolución de los últimos años.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐



7 ↓

DARK SOULS
evaluación 9,5
La pesadilla de From Software vuelve a invadirnos con un sobresaliente sucesor de Demon's Souls.
Namco Bandai 65,95€. +16 años jugado ☐



8 ↓

PRO EVOLUTION SOCCER 2012
evaluación 9,2
Renovado gráficamente y con un sistema de juego muy divertido, PES este año va a dar mucha guerra.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐



9 ↓

RAGE
evaluación 9,3
El creador de Doom se une a la moda de las consolas con un shooter tan desolador como brillante.
Bethesda 69,95€. +18 años jugado ☐



10 N

RAYMAN ORIGINS
evaluación 9,2
Rayman vuelve por la puerta grande con un divertido plataformas para jugar solo o en compañía.
Ubisoft 71,99€. +7 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED 3: LTDD
SONY C.E.
69,95€ +16

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

DEPORTES



FIFA 12
EA SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE



COD: MW3
ACTIVISION
70,95€ +18

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
			
			
DARK SOULS PS3	BATMAN A.C. PS3	UNCHARTED 3 PS3	SAINTS ROW: TT PS3
UNCHARTED 3 PS3	COD: MW 3 PS3	DARK SOULS PS3	RAYMAN ORIGINS PS3
RAYMAN ORIGINS PS3	BATTLEFIELD 3 PS3	BATMAN A.C. PS3	SONIC GENERATIONS PS3
SONIC GENERATIONS PS3	RAGE PS3	DISGAEA 4 PS3	PHINEAS Y FERB: TLSD PS3
BATMAN A.C. PS3	GOD HAND PS2	BAYONETTA PS3	LEGO PIRATAS D.C. PS3



GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. COD: MODERN WARFARE 3 (ACTIVISION)
2. UNCHARTED 3 (SONY C.E.)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2012 (KONAMI)
4. FIFA 12 (EA SPORTS)
5. BATTLEFIELD 3 (EA GAMES)
6. F1 2011 (CODEMASTERS)
7. BATMAN ARKHAM CITY (WARNER)
8. DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI (NAMCO BANDAI)
9. GRAN TURISMO 5 (PLATINUM SONY C.E.)
10. VANQUISH (PRECIO ESPECIAL SEGA)

TOP AÑEJO Diciembre 2004

1. GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
2. NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
3. KILLZONE (SONY C.E.)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
5. THE GETAWAY: BM (SONY C.E.)
6. FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
7. POP: EL ALMA DEL GUERRERO (UBISOFT)
8. ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)
9. W.R.C. 4 (SONY C.E.)
10. SLY 2 (SONY C.E.)

Lo más esperado

1. RESIDENT EVIL: ORC



2. FFXIII-2
3. SF X TEKKEN
4. SOUL CALIBUR V
5. MAX PAYNE 3





Los 5 mejores Villanos

1 JOKER

2 LIQUID SNAKE

3 WESKER

4 ZEUS

5 MARLOWE

El Top de... Maryan Guirado

1. UNCHARTED 3
2. BATMAN ARKHAM CITY (PS3)
3. EL SHADDAI: AOTM (PS3)
4. BAYONETTA (PS3)
5. METAL GEAR SOLID 4 (PS3)
6. RESIDENT EVIL 5 (PS3)
7. TACTICS OGRE: LUCT (PSP)
8. DEUS EX: HR (PS3)
9. DEAD ISLAND (PS3)
10. FINAL FANTASY X (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. PES 2012 (KONAMI)
2. INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS (SONY C.E.)
3. AC BLOODLINES (PRECIO ESP-UBISOFT)
4. GT (ESSENTIALS-SONY C.E.)
5. FIFA 12 (EA SPORTS)
6. GOW: GOS (ESSENTIALS-SONY C.E.)
7. SMT: PERSONA 2 INNOCENT SIN (GHOSTLIGHT)
8. CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
9. CRASH: GUERRA AL COCO-MANÍACO (ESSENTIALS-ACTIVISION)
10. NFS SHIFT (ESSENTIALS-EA GAMES)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,99€ +12

RPG



SMT PERSONA 3 PORTABLE
ATLUS
39,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
19,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PSP





1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSOne pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 ↑
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



5 ↑
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación 9,3
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



7 =
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



8 =
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



9 ↑
LORD OF ARCANA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



10 ↓
PATAPON 3
evaluación 8,5
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3

PVP recomendado 70,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **65,95 €**

GOLDENEYE 007 RELOADED: EDICIÓN MI6

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



PVP recomendado 49,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **44,95 €**

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL VERSIÓN EXTENDIDA

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **64,95 €**

UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3





PVP recomendado 59,50 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **54,50 €**

SONIC GENERATIONS LIMITED EDITION

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 61,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España **56,95 €**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE	APELLIDOS	EDAD
DIRECCIÓN	Nº	PISO
POBLACIÓN	PROVINCIA	CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO	NIF	E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2011





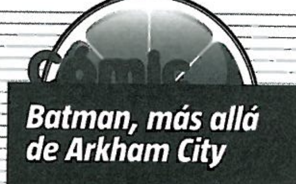


PlayStyle

JUEGA CON EL SONIDO TRIDIMENSIONAL

LLUVIA ROJO

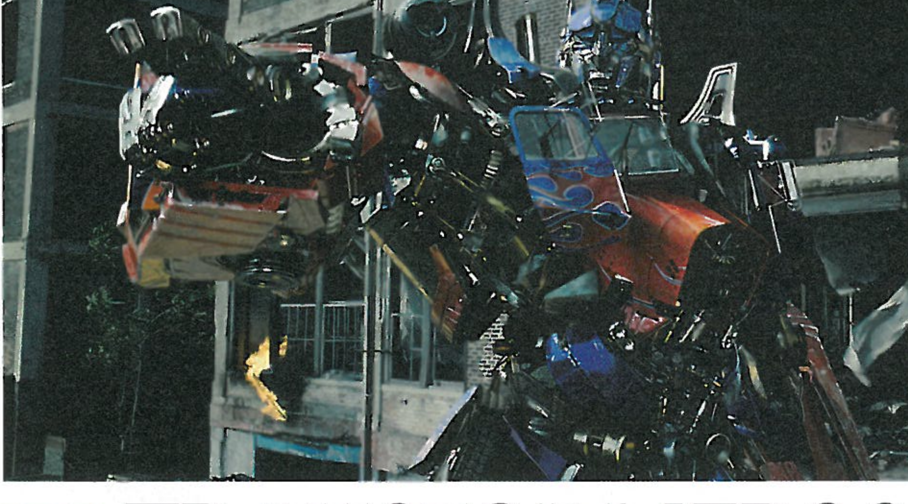
Tecnología
El monitor 3D definitivo que potenciará tu PS3



Cómic
Batman, más allá de Arkham City

Moda
Viste como un auténtico snowboarder con SSX







TRANSFORMERS 3
EL LADO OCULTO DE LA LUNA

Michael Bay se despide de los robots de Hasbro a lo grande: destrozando a algunos y beatificando a otros.



Consciente de que ya no volvería a «dirigir» a Optimus Prime, Megatron y el resto de los mechas de **Hasbro**, Michael Bay echó el resto en la tercera entrega de *Transformers*. El tono guasón de la primera parte queda muy atrás cuando uno asiste a secuencias de una crudeza que habría levantado ampollas entre los estómagos más sensibles si hubieran estado interpretadas por actores reales en lugar de mechas animados por el ordenador. Todo sea por aportar épica al enfrentamiento final entre *Autobots* y *Decepticons*, con la ciudad de Chicago (o más bien sus ruinas) de fondo. Tal es el apocalipsis de explosiones, tuercas cercenadas y golpisas robóticas, que no echamos ni en falta a Megan Fox (sustituida para la ocasión por la sosa Rosie Huntington-Whiteley). Eso sí, nos gustaría saber cuánto pagaron a John Malkovich por su breve aparición, porque el tío se gana hasta el último dólar.

Película ★★★★☆
Extras ★★☆☆☆

Director: **Michael Bay** Reparto: **Shia LaBeouf, Rosie Huntington-Whiteley, J. Duhamel** Distribuye: **Paramount**
25 € (BD+DVD+Copia Digital) • 19,95 € (DVD)
35,95 € (BD+BD3D+DVD)



1ª TEMPORADA

SPARTACUS SANGRE Y ARENA

Sangre, erotismo y pantorrillas bien torneadas en este peplum televisivo



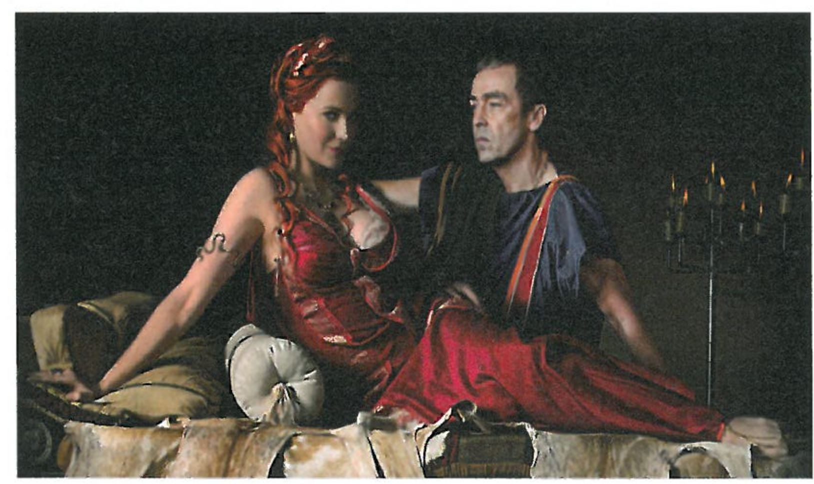
Sam Raimi y Robert Tapert vuelven a hacer de las suyas con una producción que se entiende mejor si se tiene en cuenta que esta pareja de viejos amigos y colegas son los creadores de *Xena* y *Hércules*, que en los noventa volvieron a poner de moda la mitología clásica. Conscientes de que aquella época salvaje se presta a las emociones fuertes, aprovechan la moda post-*Gladiator*, post-*300* y -por qué no- post-*God Of War* para una serie que, de partida, cuenta las peripecias del mítico gladiador Espartaco, desde que es capturado por los romanos hasta que lidera una rebelión con sus compañeros gladiadores. Pero en realidad es una excusa para mostrar buenas dosis de violencia explícita y erotismo loco. Una estupendo aliciente para recuperar una de las series más divertidas e irrespetuosas de los últimos tiempos.

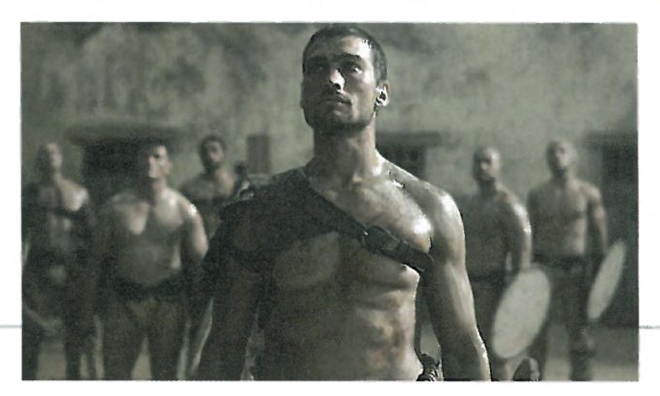
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆





Director: **Steven S. DeKnight.** Reparto: **Andy Whitfield, Lucy Lawless, John Hannah.**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
41,95 € (DVD), 51,95€ (Blu-ray)





CARS 2

John Lasseter rinde homenaje al cine de espías y a los coches carraca



Acostumbrados a que **Pixar** nos toque la fibra sensible con sus películas, la serie *Cars* quizás corre el riesgo de resultar demasiado infantil. Una etiqueta tal vez injusta, aunque avalada por el impresionante éxito que tienen las aventuras de Rayo McQueen entre los más pequeños de la casa. Curiosamente, la estrella de esta secuela no es Rayo, sino su eterno colega, Mate, implicado a su pesar en una trama de espionaje a lo James Bond, personificada en Flinn McMisile, un Aston Martin con la voz de Michael Caine en la versión original. En esta ocasión, el apartado de extras es un poco parco.

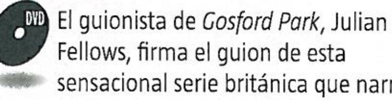
Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **John Lasseter**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
21,95 € (DVD)
26,95 € (BD+DVD)
36,95 € (BD + BD 3D)



DOWNTON ABBEY

La sensación del año viene de Inglaterra



El guionista de *Gosford Park*, Julian Fellows, firma el guion de esta sensacional serie británica que narra las alegrías y penas de una familia aristocrática inglesa (y sus criados) durante la primera década del siglo XX. ***Downton Abbey*** no propone nada nuevo (ahí está la legendaria *Arriba y Abajo* de los 70) pero sus impecables guiones y el talento de sus actores lo han convertido en la sensación del año. Después del primer capítulo, estarás enganchado.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★☆☆☆



Director: **Varios**
Reparto: **Hugh Boneville, Maggie Smith.**
Distribuye: **Universal**
29,95 € (DVD)





RIO

Una aventura animada que desborda samba por todo su plumaje

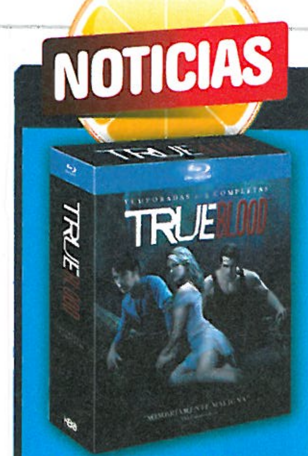


Carlos Saldanha, director brasileño de *Robots* y las tres primeras *Ice Age* hace honor a su origen con una película ambientada en la colorista y musical ciudad de Río de Janeiro. Nos cuenta la historia de un guacamayo que descubre la libertad y la diversión constante que se respira en el lugar más soleado del mundo. Aventuras frenéticas y de colores chillones en una película que Saldanha califica como ***«más musical que Ice Age»***. Y no es para menos: el ritmo brasileño, mezclado con humor, secundarios brillantes y persecuciones frenéticas, empapa cada secuencia de ***Rio***.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **Carlos Saldanha**
Reparto: **Jesse Eisenberg, Anne Hathaway, George López**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
21,99 € (DVD)
30,00 € (BD 3D+BD)

NOTICIAS



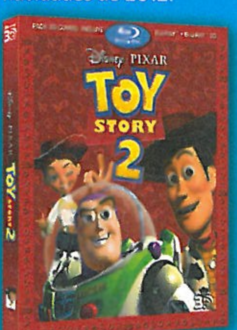
SOOKIE STACKHOUSE EN ALTA DEFINICIÓN

Las tres primeras temporadas de la surrealista serie de vampiros de Alan Ball han sido reunidas en un tentador *pack*, de la mano de **Warner Home Video**. Chupasangres, cambiantes, hadas y un minotauro son algunos de los seres que te esperan en *Bon Temps*.



AQUEL ENTRAÑABLE ESCUALO DE TALLA XXL

Steven Spielberg ha confirmado que trabaja en la edición *Blu-ray* de ***Tiburón*** (con vistas a comercializarse el próximo verano) y algunos rumores apuntan a que no es lo único que prepara: *E.T.* podría llegar en BD en navidades de 2012.



HAY UN AMIGO EN MÍ... Y ESTÁ EN 3D.

Tras su breve paso por los cines, las remasterizaciones en 3D de *Toy Story 1* y *2* llegan al mercado doméstico, junto a *Toy Story 3*. Los tres BD 3D, distribuidos por **The Walt Disney Company** incluyen toneladas de extras y las versiones en BD estándar.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

LLUVIA ROJO



La música es su faceta menos conocida y la más espectacular. No Band For Lluvia, su grupo, es puro Dead Red Redemption. Ella nos cuenta por qué...

Es una de las artistas más polifacéticas de nuestro país: tan pronto la ves en la pequeña pantalla interpretando cada jueves a Pili en la serie *Cuéntame*, como encima de un escenario desgarrando su dulce voz. Y esta última faceta es la que más nos gusta, la de cantante. Y es que su disco debut ***Dead End*** bien podría convertirse en un videojuego, concretamente en un *Survival Horror*: ***«Cada canción es una mini historia, donde hay venganza, terror y traición, y donde me transformo en una heroína sanguinaria que no teme a nada ni a nadie»***, explica Lluvia mientras nos enseña una de las fotos que se incluirán en el disco (y que puedes ver en el recuadro), en la que vemos a Lluvia cogiendo un machete y todos los músicos de su banda muertos. ***«Estamos muy influenciados por el cine y eso se nota en las letras, en la puesta en escena y en el sonido, pues hemos querido que el disco sea tridimensional. La forma en la que se ha grabado y remasterizado está pensado para que quien lo escuche descubra una experiencia diferente de escuchar música. Como mejor se aprecian las 3D es con los cascos... La sensación es similar a cuando juegas a un videojuego o ves una peli con un equipo de sonido 5.1»***. Unas declaraciones realmente ambiciosas para los tiempos que corren, pero podemos decir que guste o no el *rock* independiente es muy interesante, y recomendable, escuchar, y a ser posible con auriculares, como recomienda la propia autora.

Alimentada a base de *jazz* y acordes de buena música desde que nació, Lluvia acompañó a sus padres pianistas en sus giras, estudió violín y decidió asentarse una temporada en EE.UU. Allí forjó sus bases melódicas mientras pasaba horas y horas jugando con su *Spectrum*: ***«Llegué a ver la vida como un juego donde yo era la heroína para luchar por mis sueños... Y finalmente se ha hecho realidad, años después llamé al***



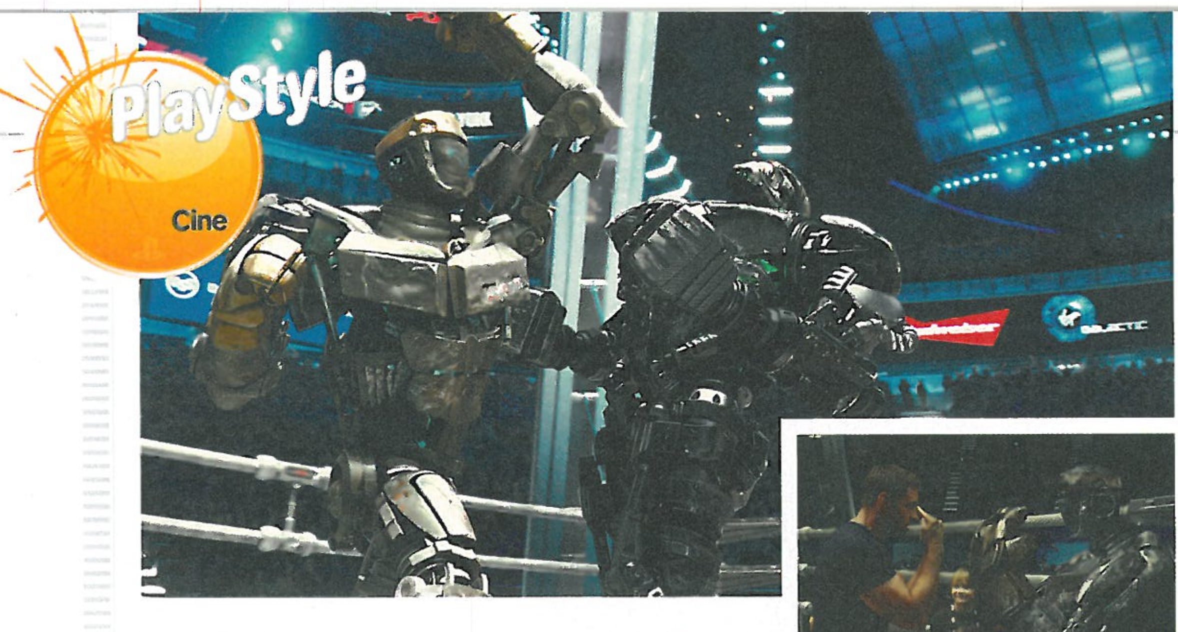
«Los videojuegos es arte audiovisual y sus pilares son: buena jugabilidad, buenos gráficos y una buena Banda Sonora»

que ahora es mi bajista y le propuse formar No Band For Lluvia y hacer Dead End», cuenta entusiasmada la cantante y añade: *«ahora no veo la vida como un videojuego, pero lo interpreto encima del escenario; queremos que los conciertos sean un show, no llegamos al nivel de Pixies, pero me gusta ese rollo. ¡Hemos pensado hasta usar cápsulas de sangre!»*. Su única preocupación es pasarlo bien, y que la gente escuche su música, *«vender ya sé que no vamos a vender discos, pero sí me gustaría que al menos nos escucharan y nos conociesen. Se ha abierto la caja de Pandora y hoy en día todo vale, no solo vender discos. Es más, ya no hace falta salir de casa para ver un concierto o una peli de cartelera, lo puedes hacer desde el salón conectándote a Internet»*, o a *PlayStation Home* donde el último concierto que se ofreció, el de *Kasabian*, fue todo un éxito. *«La música y los videojuegos están ligados: una música brutal en un videojuego brutal es una obra maestra. Sin BSO, el videojuego pierde una capa de emoción. Los pilares de un videojuego son: buena jugabilidad, buenos gráficos y una buena BSO, porque es la que consigue generar al jugador todo tipo de sensaciones, miedo, intriga, desenfreno... Al fin y al cabo los videojuegos es arte audiovisual»*.

Si Dead End fuera un videojuego...

La foto que aparece a la derecha, que se incluye en el disco Dead End de No Band For Lluvia, nos recuerda tanto en ambientación y brutalidad al juego de RockStar, Red Dead Redemption. «Estamos muy influenciados por el cine y los videojuegos», confesó Lluvia durante la entrevista.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: DANIEL SANZ



ACERO PURO (REAL STEEL)

Rocky Balboa puede jubilarse tranquilo: el robot entrenado por Hugh Jackman es un digno sucesor del potro de Philadelphia



Director
Shawn Levy
Reparto
Hugh Jackman, Evangeline Lilly, Dakota Goyo
Género
Ciencia Ficción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Buena Vista Internacional
aceropuro.es

Tomando como inspiración un relato corto del maestro Richard Matheson (*Soy Leyenda*), los guionistas de ***Acero Puro*** nos proponen un futuro cercano en el que los boxeadores han sido sustituidos por robots que se abrillantan las tuercas a base de puñetazos. Un boxeador fracasado (Hugh Jackman) reconstruye y entrena un obsoleto robot *sparring*, bautizado como Atom, y lo convierte en el equivalente robótico de Rocky Balboa: un heroico sufridor capaz de encajar auténticas palizas sobre el *ring*, mientras se enfrenta a moles mecánicas con nombres tan delirantes como Twin Cities, Metro o el campeón absoluto, el demoledor Zeus. Viendo a estos mechas en acción, es imposible no acordarse de Bender y su tutú rosa en aquel célebre episodio de *Futurama*, o de la caterva de delirantes enemigos del clásico *Punch-Out* de Nintendo.

Curiosamente, detrás de esta pieza de ciencia ficción está un director de comedia (Shawn Levy, *Noche en el Museo*, *Doce en Casa*), pero aun así se las ha ingeniado para imprimir la suficiente dosis de épica a la historia de este robot que te hará levantarte y dar puñetazos a la butaca de enfrente, como todos hicimos en *Rocky IV* o *Karate Kid*. Ya se habla de una secuela. Queremos un Mr-T robótico en ella.

LA COSA (THE THING)

El prólogo perfecto a la peli de Carpenter

En una industria obsesionada por la secuela fácil es una alegría comprobar cómo el equipo responsable de esta precuela de *La Cosa* (la mítica película de Carpenter), ha cuidado al máximo la relación con el *filme* original, reproduciendo con detalle milimétrico el campamento noruego que Kurt Russell visitó en la película de 1982. Mary Elizabeth Winstead es la heroína de esta nueva y paranoica pesadilla en la todos desconfían de todos tras encontrar en el hielo de la Antártida los restos de un alienígena. El bicho no estaba tan muerto como parecía y, además de una ferocidad inagotable, posee la habilidad de copiar toda forma de vida que esté al alcance de sus tentáculos. Los créditos finales enlazan directamente con la película de 1982; el programa doble está cantado.

Director
Matthijs van Heijningen
Género
Terror
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Universal
www.thethingmovie.net









EL GATO CON BOTAS

El minino de Shrek tiene película propia

Y por supuesto, vuelve a contar con la voz de Antonio Banderas. Si creías que ningún cuento infantil quedó a salvo de la ironía de la saga *Shrek*, estás equivocado. Aún faltaba Humpty Dumpty.

UN MÉTODO PELIGROSO

Viggo y Michael son Freud y Jung

Tras *Promesas del Este*, Viggo Mortensen vuelve a ponerse a las órdenes de David Cronenberg para encarnar al padre del psicoanálisis, sobre un guión del prestigioso Christopher Hampton.

IN TIME

La eterna lucha de clases cobra un nuevo giro

En el futuro, los ricos vivirán eternamente y los pobres tendrán una fecha de caducidad impresa en el brazo. Una idea que no entusiasma demasiado a Justin Timberlake. No nos extraña.



THE RUM DIARY

www.rumdiarythemovie.com

Johnny Depp logra al fin su gran sueño: recrear la primera novela de su admirado Hunter S. Thompson. Si la película es la mitad de buena que el original literario, estaremos ante una obra maestra.



PARANORMAN

www.paranorman.com

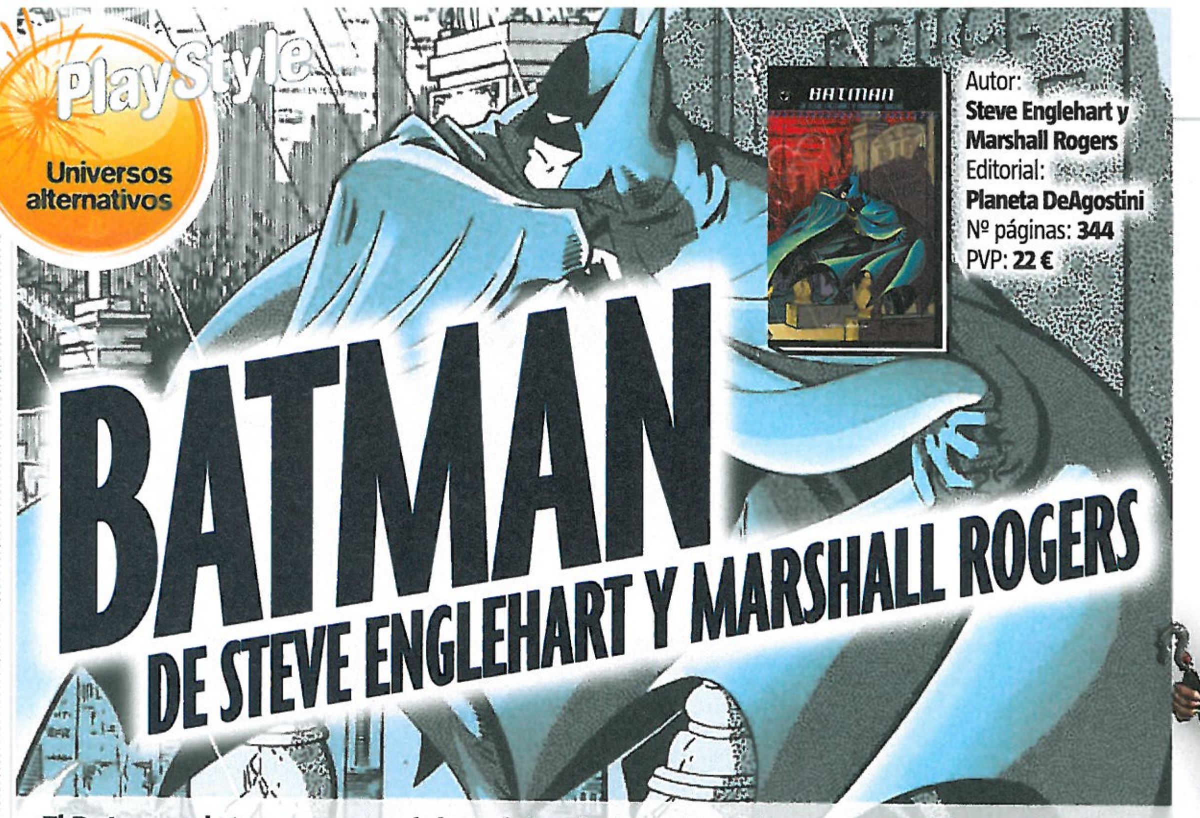
Un largo de animación *stop motion*, en la tradición de *Pesadilla Antes de Navidad*, *La Novia Cadáver* o *Coraline*. Los góticos y un servidor ya hacemos cola para el estreno.

POR BRUNO SOL


PlayStyle
Moda
SSX
Desafía al frío como un auténtico snowboarder. Esta vez nuestro estilista es el juego de EA...
LOTUS
Cronógrafo con movimiento de cuarzo y caja de acero inoxidable, correa de PU. Lotus. 199 €
Chaqueta snowboard con cuello cisne, de Protest. 90 €
Gafas protectoras para la nieve con lentes intercambiables. Oakley Airbrake. 250 €
Botas après skí de aire deportivo con forro térmico interior, de Hi-Tec. 88 €
HI-TEC
POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle

Universos alternativos



BATMAN
DE STEVE ENGLEHART Y MARSHALL ROGERS

Autor: **Steve Englehart y Marshall Rogers**
Editorial: **Planeta DeAgostini**
Nº páginas: **344**
PVP: **22 €**

El Batman vintage que no debes dejar de leer si te adentras en Arkham City

Arkham City, la nueva entrega del juegazo de *Batman* que se ha convertido en el referente del «vengador de la noche» leñón en videoconsola, ya está aquí. Y nuestro monazo de *Batman* está a unos límites insospechables. Así que, en caso de que el repartir guantazos, perdón, bati-guantazos de órdago y patrullar ese nuevo barrio-presidio-manicomio de *Gotham* llamado *Arkham City* no te basten, la editorial **Planeta DeAgostini** sigue con su reedición de clásicos del cómic de superhéroes para saciar hambres voraces. Su última publicación es este espectacular tomo de **Clásicos DC** que recoge la imprescindible etapa de Steve Englehart y Marshall Rogers a mediados de los 70 al frente de la serie del Hombre Murciélago. Y, como guinda del pastel, incluye también la inédita *Dark Detective* que volvió a reunirles en 2005.

LIBROS



Autor
Hernán Migoya
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **18 €**

Una, Grande y Zombi
Los no muertos hacen la guerra

Hernán Migoya, conocido guionista de tebeos y novelista, lleva la provocación en la sangre. No es de extrañar que a menudo le acompañe alguna que otra polémica, pero está claro que sin algo de sátira y cuchufleta no entiende la ficción: ¿que se pone a escribir un relato de zombis? ¡Pues por qué no resucitar a Franco! Algo de eso hay en este libro (cuyo título ya apunta maneras) que retrata una España consumida por la crisis y al borde de una nueva guerra civil, a la que una plaga de muertos vivientes consolida como una unidad nacional sin fisuras... aunque sea a costa de la humanidad.

Monster Hunter Orange
Del videjuego al papel

El manga basado en los videojuegos de la serie *Monster Hunter* llega por fin a nuestro país. Publicado originalmente en Japón en la revista *Monthly Shonen Rival* hace ya más de 3 años, y realizado por el autor Hiro Mashima (creador de la exitosa serie *Rave Master*, y del popular *Fairy Tail*), **Norma Editorial** publica este primer volumen que, además, incluye un cofre de regalo. En ***Monster Hunter Orage*** viviremos las aventuras de Shiki, acompañado por la letal cazadora Irie, en su empeño de seguir las enseñanzas de su maestro, Gurelli. Sin duda, una gran noticia para los *fans* de los juegos de *Monster Hunter*.



Autor
Hiro Mashima
Editorial
Norma Editorial
P.V.P. **7,50 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
Varios

★★★★☆

Hay bandas sonoras que si les quitas la salsa orquestal, se quedan con una sosería compositiva aburrida de saborear. No es el caso de la partitura de *Assault Horizon*: es variada, es optimista, es intensa y viene cargada de chulería autoral bien llevada, desprovista de ego. Un explosivo asalto a los sentidos cuyos pasajes arabescos no se dejan abrumar con monsergas instrumentales. El CD con 14 cortes se incluye en la Edición Limitada del juego.



BATMAN ARKHAM CITY
Nick Arundel

★★★★☆

Nick Arundel se ha zambullido en una poza de influencias acústicas fílmicas y las ha hecho congeniar haciendo que ganen personalidad en el proceso, creando así una obra que bebe tanto de Danny Elfman o Shirley Walker como de Hans Zimmer y Elliot Goldenthal; que en definitiva, viene llena de dualidades musicales complementarias, ya que se siente tanto melancólica y aventurera como vital y siniestra, embaucadora como un atardecer soleado piropeando a la fría noche (8,99). iTunes Store



A ESCALA

ARKHAM ASYLUM
Héroes y villanos

Ya ves que tenemos Batman para rato... Cuatro figuras articuladas del Cocodrilo, el Pinguino, el Joker y el propio Batman realizadas con un gusto exquisito en vinilo. Si no están todavía en tu estantería, sinceramente, no sabemos a qué estás esperando.

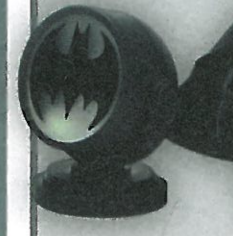
Distribuidor: **Blade Representaciones**
Tamaño: **18 cm.** Precio: **67,75 €**



EL CABALLERO OSCURO
Una imagen más friendly

Y seguimos con el señor de la noche... Firmado por la marca 86 Hero, nos llega un nuevo estándar de la figura de Batman. Totalmente articulado, incluye 5 guantes en posturas diferentes, batarang, bat señal (luminosa) y dos capas, una rígida y la otra «moldeable», para que puedas crear tus propias figuras.

Distribuidor: **86 Hero**
Tamaño: **14 cm.**
Precio: **139,99 $**



RISK METAL GEAR SOLID
Tira dados a lo MGS 4

Hasbro nos sorprende con una nueva edición de su famoso Risk. Se trata del Metal Gear Solid Limited Edition, basado en MGS 4. Tablero, «fichas» y cartas han sido completamente adaptadas a la estética y personajes del juego.

Distribuidor: **Hasbro**



POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADON



LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

MONITOR 3D PARA PS3

Con este monitor 3D de 23,5", diseñado especialmente para la consola de Sony, jugarás como nunca lo había hecho antes, ya que dos jugadores podrán ver la pantalla de juego completa en lugar de dividida cuando se enfrentan en modo multijugador local. Es decir, los dos usuarios -cada uno con sus gafas 3D, que se incluyen con el monitor- verán una imagen distinta en pantalla, concretamente la parte que le corresponde de la acción. También podrás utilizar la pantalla como TV (con TDT aparte) y reproducir cualquier tipo de contenido en HD y 3D. Va equipado con salidas de componentes para PS2 y PSP. **499,99 € (incluye dos gafas 3D)** es.playstation.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

DUALSHOCK 3 MGS

Si te gusta «vestir» tu PS3 con complementos de merchandising, este es uno que no podrá faltar en tu colección. Un DualShock 3 oficial de la franquicia Metal Gear, con un diseño de camuflaje pixelado inspirado en la serie.
70 $ www.amazon.com

LO MEJOR DEL MES EN...

PlayStation 3

1

Mando inalámbrico Bluetooth con revestimiento Soft Touch y diseño ergonómico, ideal para largas sesiones de juego. Lleva incorporado Sixaxis, vibración y botón de turbo. El rey de los mandos. De Ardistel, 39,95 € ★★★★

2



Auriculares con licencia oficial de PlayStation con control de volumen dual, micrófono flexible con función de MUTE y cable de conexión USB de 4 metros. De Ardistel, 49,95 €. ★★★

3



Carcasa exclusiva de Battlefield 3 para PS3. Cuenta con un impresionante armazón con una mina antipersona, una granada de humo y muchas cosas más. 89,99 € ★★★★

MÁS QUE UN MÓVIL

LIVEDOCK

Transforma tu smartphone Android en un PC portátil con el LiveDock. Y es que, a través de este accesorio de Sony Ericsson, podrás conectar un ratón y un teclado inalámbrico al móvil con el fin de acceder y utilizar las aplicaciones de manera más sencilla y rápida. Y si lo conectas a un televisor o pantalla HDMI tendrás la opción de navegar por Internet, o jugar más cómodamente desde tu teléfono.
49,90 € www.sonyericsson.com





CÁMARA DE BOLSILLO

PLAYFULL

Además de ser una de las cámaras de vídeo más pequeñas del mercado, es resistente al agua. Es perfecta para llevar siempre ya que cabe en un bolsillo. Va equipada con puerto USB y graba hasta 10 horas de vídeo HD gracias a la ranura para tarjetas SD/SDHC ampliable hasta 32 GB de capacidad.
99,99 € www.kodak.com



SONIDO ENVOLVENTE

WIRELESS 7.1 SURROUND

El nuevo Headset oficial de PlayStation dispone de sonido 7.1. Está diseñado para potenciar tu experiencia de juego con PS3. Es inalámbrico y el micrófono se pliega si lo que quieres es escuchar música o jugar una partida single player. 99,99 € es.playstation.com

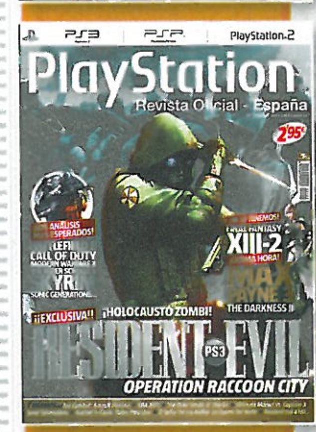
DESPEDIDA Y CIERRE

Recuerdos del Gamefest y otros eventos memorables

La mayor feria nacional del videojuego dejó estampas inolvidables en nuestras mentes. Y de regalo, otros simpáticos momentos para recordar.







Vuelve el Survival Horror por excelencia, el auténtico emblema de una generación y un símbolo lúdico que nos acompañará para toda la eternidad. Y con él, otras opciones de portada espectaculares.

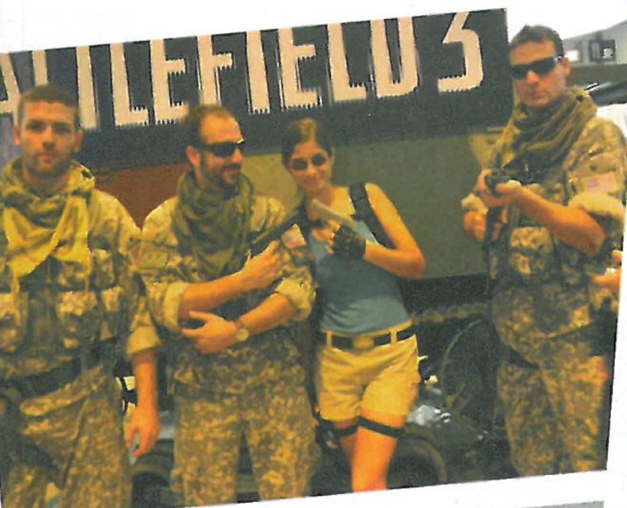


Nemesis tiene alma de artista y cuando le viene la inspiración se instala en el trance más absoluto y genera ectoplasmas pictóricos como los que veis a su espalda. Minutos después tuvo que ingerir cuatro pizzas familiares parta recuperarse del esfuerzo.



Si echáis un vistazo rápido a esta imagen del stand de Saints Row: The Third no encontraréis muchas diferencias entre ambas criaturas. Bueno, quizá las gafas, pero por lo demás son clavaditos. De hecho, a Lloyd ya le empiezan a llamar «el gatopardo de Almuñécar».

El evento de presentación de Uncharted 3 fue uno de los momentos más esperados del Gamefest. Para no perdernos ni un solo detalle acudimos siete horas antes a la sala de conferencias. Por eso se nos quedaron estas caras...



María Emegé no quiso perderse el evento y acudió disfrazada de Lara Croft, con gafas originales incluidas. Los muchachos de Battlefield 3 no perdieron la oportunidad de posar junto a ella. Minutos después se la llevaron como prisionera de guerra.



La presentación de Call Of Duty: MW3 fue todo un espectáculo. Lástima que Curro y Nemesis arruinaran el evento golpeando en la nuca con estos maletines a todos los asistentes. Se rumorea que también sabotearon los servidores...



Imagen entrañable número 17. Anna, su niña Claudia y la perrita Audi vuelven a protagonizar el momento bonito del mes. Aquí tenéis a las tres disfrutando con Rayman Origins en la quietud de su hogar.

THQ se lo curra cada vez más. El último regalo que nos han enviado a la redacción se llama «penetrador» y Anna nos golpea con él cada vez que separamos las manos del teclado. Esperemos que el castigo solo se quede en eso...





¡Nueva!
¡MIRA Y APRENDE!
DVD CON 18 SENCILLOS VÍDEOS PARA MEJORAR TU TÉCNICA
NUEVA REVISTA 116 PÁGS. + DVD
LA REVISTA Nº1 EN CREATIVIDAD
Aprovecha "a tope" Photoshop y Elements
¡CONSIGUE IMÁGENES IMPACTANTES!
Photoshop
PRÁCTICO
Domina las
CAPAS y MÁSCARAS
¿Qué son las capas de ajuste?
Uso de los modos de fusión
¡Crea escenas increíbles!
¡Usa la foto del DVD!
Retrato creativo
Y ADEMÁS...
Un completo manual de 16 páginas con trucos y técnicas
EFECTOS VISTOSOS
Convierte tu ciudad en una jungla
Cómo pintar
HERMOSAS ACUARELAS
GRUPO ZETA
INCLUYE LOS MEJORES TUTORIALES EN DVD
Canales
RGB
Rojo
Verde
Azul
Capas
Normal
Opacidad: 100%
Relleno: 100%
Capa 1
Capa 1 copia
Trazados



NO ES UNA CARRERA QUE GANAR.
ES UNA CARRERA POR SOBREVIVIR.
NEED FOR SPEED
THE RUN
CORRE POR TU VIDA
YA A LA VENTA
WWW.NEEDFORSPEED.ES
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
Available on the iPhone App Store
EA
© 2011 Electronic Arts Inc. EA, el logo de EA, Need for Speed, el icono "N" y el logo de Need for Speed son marcas registradas de Electronic Arts Inc. Ford Oval y las placas de identificación son marcas registradas propiedad y con licencia de Ford Motor Company. Las marcas registradas de Matech Concept SA son utilizadas bajo licencia de Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, la forma y el diseño (imagen comercial) del SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPLE VEHICLE® y SUPERSNAKE son marcas registradas y/o marcas comerciales de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, inc. (Shelby). COBRA y el diseño de COBRA SNAKE son marcas registradas de Ford Motor Company y utilizados bajo licencia. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" y "PSN" son marcas registradas o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 y los logos de Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizados bajo licencia de Microsoft. Nintendo 3DS y Wii son marcas registradas de Nintendo. ©2011 Nintendo. Apple y el logo de Apple son marcas registradas de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Los nombres, diseños y logos de todos los productos son propiedad de sus respectivos dueños y utilizados con su permiso. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.